КЛАЙВ БАРКЪР, ЧОВЕКЪТ "UNDYING" И НОВИЯТ МУ АМБИЦИОЗЕН ПРОЕКТ...

GAMERS' WORKSHOP

цена: 4,99лв. | брой 22 | Септември 200
списание за игри, компютри и мултимеди

Command & Conquer 3
Tiberium Wars

Reservoir Dogs

Darkstar One

Call of Juarez

Dungeon Siege II
Broken Worlds

Painkiller
Hellwars

DVD
Демота
ego Star Wars 2
Bad Day LA
Dark Messiah
Teaser 4

Безплатни Игри
Warsow Lode > Runner
Ben Jordan > Head Over Heels

Moveis
Anime
Patches

ИГРАЙ С GW И СПЕЧЕЛИ

Playstation 3 + HDTV

Зверски компютър + TFT

Playstation Portable

Играта с картите продължава!

Два Плаката
В тоз
Брой

Включи се СЕГА, събери местото

ISSN 1312-5

WARCRAFT

ТРИЛОГИЯ ЗА СЪНУЕЛ™

ТЪРСЕТЕ НА ПАЗАРА от Studio Artline

ЛОВ НА ДРАКОНИ

РИЧАРД А. КНААК • ДЖАЕ-ХВАН КИМ

РЕДАКЦИОН

В крайна сметка се измъчих и просто зарязах всичко. С което за сетен път доказах безполезността си и изпитах огромно удовлетворение, че има област, в която проявявам такава смайваща последователност.

Преди години, в един подобен мързелив летен ден, докато си лежах в леглото-кочина, заобиколен от табли, мръсни чинии, прибори, чаши и няколко старателно изблизани кутии от сладолед, а мозъкът ми бавно, бавно, направо блажено, едва-едва, с уморено, негаво примляскване, изсмукваше костния мозък от кокалите на осъзнатия факт за собствената ми абсолютна безполезност – което, като се замисля, в значителна степен я правеше прекрасна – ненадейно ме посети муза. Преди да продължа с тази история, се чувствам длъжен дебело да подчертая, че абсолютните величини са толкова рядко и изключително явление, че случи ли се да се натъкнеш на такава, задължително се отдай на момента с цялото си същество. Аз разбира се правех точно това. И не просто ме домързя да я напсувам, а ме домързя да си помисля, че ме мързи да я напсувам, какво остана да измисля как да я напсувам точно. Грешка. Кучката реши, че може да остане. И ето, че изведнъж ми се прииска да напиша нещо. Не нещо велико, мъдро, епично или поне гениално. Моля ти се! Но нещо си там. Засърбяха ме пръстите, дето има една дума. Внезапно, рязко, отведнъж, без предупреждение. И тъй като вдъхновението вече беше поиздухало димните пластове леност, в които уютно се беше увил мозъкът ми, и вече не ме мързеше, не и толкова възхитително безбрежно във всеки случай, дори успях да изпитам нещо – почувствах се духовно изнасилен. Какви ги плещя, усетих се направо физически интервениран. Виж сега, по онова време считах безпаметното вегетиране в промеждутъка от 12 часа рано сутрин до към 18 часа на обяд за религиозно свещенодействие, след което следваше душ, обаждане на гаджето да дойде да поприбере из къщи и да донесе нещо за ядене, може би малко секс ако съм се събудил достатъчно, размотаване по още всевъзможни начини, докато накрая стане време за нощните купони, после сън и всичко започваше отначало. С други думи, между 12 и 18 се осъществяваше един задължителен ритуал, в който сивите ми клетки си почиваха от напрежението от сънищата. Това ги запазваше живи, здрави, многобройни, мирни и спокойни. Така щях да ги имам за дълго. И все още да съм с ума си, когато останалите ми набори щяха да цедят лиги в супата си, вперили мътни очи в някаква невидима за останалите точка, в плен на старческото слабоумие. Ако някога съм вършил нещо гениално в живота си, то без съмнение това беше изготвянето именно на този план. Великолепен. Съвършен. Но не и ако разни музи се навъртат наоколо. Наистина я мразех тази мръсница. Навестяваше ме от време на време и тогава ми се привиждаха разни фантастични истории, невероятни места и още по-невероятни хора. В мен се надигаше някакъв неистов порив да извая образа на най-културния екшън копелдак, който се е пръквал някога в нечия фантазия. Като на екран от вътрешната страна на очните ми ябълки умът ми прожектираше всевъзможни сцени, коя от коя по-пичовска и по-смазваща с тоталното мъжкарско присъствие на главния герой. Представях си началото на книгата за него десетки, стотици пъти – винаги беше различно. Поставял съм го насред пустиня, като изваян абаносов паметник, с дълга пелерина, на гърба на черния си като грях кибержребец, застинал под огнения ад на палещото светило, стиснал черно виброкопие, натегнат като струна, готов за онова единствено светкавично движение, след което ще плисне кръв и ще се реши кой ще си тръгне жив от тук – нашият или дебнещият съвсем наблизо невидим, кръвожаден хищник, най-страшният звяр в тукашната вселена – владеещ мимикрията, променящ формата си, придвижващ се със скорост почти недоловима за окото. Поставял съм го къде ли не, в какви ли не ситуации.

Така и не написах книгата, макар да я започвах многократно. Никое от многобройните начала, никоя от стотиците сцени, никой от сюжетите не се оказаха толкова идеални, колкото ги исках. В крайна сметка се измъчих и просто зарязах всичко. С което за сетен път доказах безполезността си и изпитах огромно удовлетворение, че има област, в която проявявам такава смайваща последователност.

Днес поривът към идеалното все още се обажда понякога и в повечето случаи получава една яка мисловна бата по тиквата, след което притихва за известно време. С годините разбрах, че стремежът към перфекционизъм убива реализацията. Съвършенството е непостижимо. И слава богу!

В този брой също става дума за идеалното. За идеалната игра. Каква трябва да бъде тя, се пита Драго Дъфъра, и се опитва да даде отговор на въпроса. Ако питаш мен, идеална е всяка игра, която изпълнява предназначението си по един наистина добър начин, а именно – да забавлява! Игрите са за това. Сега вече ги товарят с какво ли не. Със социални послания даже. Както и да е. Мисълта ми беше, че думата идеален е опасна, пропита е с абсолютизъм.

Това списание не се опитваме да го правим идеално. Броят, който държиш, също не е идеален. Дори е много далеч от това определение, но е почти най-добрият, който можехме да направим. Затова се надяваме да ти хареса – с грешките и недостатъците си, с всичко. Защото е направен с вдъхновение, желание и дори любов.

За пореден път, добре дошъл на тези страници, приятелю. Дано времето, което ще прекараш тук е приятно за теб. Би било идеално...

Кодът Ви за
www.Games.BG

D1BH-J9YN-NTMW-PZD5

Уникалният код дава едномесечен достъп до www.games.bg

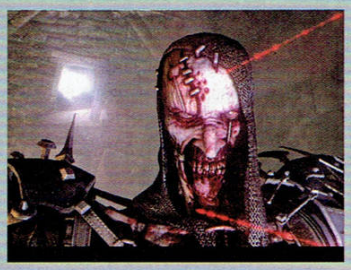
Содержание Уъркшопа

14

Command & Conquer 3 Tiberium Wars

След дългогодишно мълчание, малко преди последното (най-вероятно и в двата смисъла на думата) E3, една зелена тройка украси кориците на всички западни гейм списания и стоеше на заглавните страници на всички гейм портали

Features



Клайв Баркър 64

Да се твърди, че Баркър е всестранно развит, би било твърде меко. Писател, сценарист, поет, художник и режисьор, във всяка от тези области той е истински майстор

По следите на игралното величие. Какво прави една велика игра – велика? 66

08 Новини

11 Quakecon 2006

28 Multiprey

46 Mods

54 PSP Underground

60 Hardware

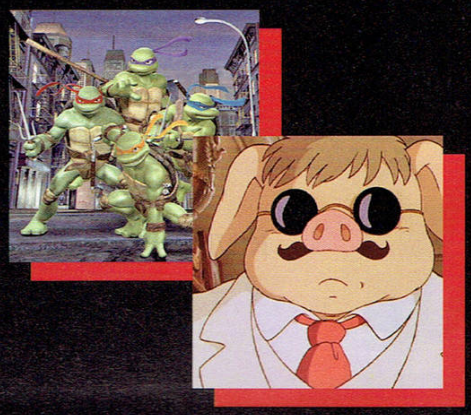
60 Кино

60 Аниме

76 GW Best

78 Cover Me Softly Vol.2

80 Games Convention



Games:

18 Kane & Lynch: Dead Men

20 Call of Juarez

22 Gunz Online

25 Faces of War

25 Sword of the Stars

26 GTR2

30 Reservoir Dogs

32 Civilization IV: Warlords

34 Dungeon Siege II: Broken Worlds

36 Fallen Lords: Condemnation

38 CivCity Rome

40 Darkstar One

42 Air Conflicts

43 WarPath 43

44 Mini Dekstop Racing

48 Final Fantasy 7: Dirge of Cerberus

50 Final Fantasy Series - part 2

52 Painkiller Hellwars

56 New Super Mario Bros DS

Играя: Painkiller: Hell Wars, NSMB
Гледам: Помня ли?
Чета: Отново Хиперион и месечни lifestyle издания
Слушам: но малко
Ако не работех в гейм издание щях да:... бъда кариерист. Да блъскам камъни в кариерата, да не си помислиш нещо друго

Koralsky@games.bg

Играя: Titan Quest, Dark Messiah Demo, FFVII: Dirge of Cerberus, FlatOut 2, HL2: Episode One, LOTR: BFME2, Burnout Revenge
Гледам: Slither, Nightmares & Dreamscapes, 11:14, Cars и пълната филмография на Кевин Смит (включително и анимационните серии по Clerks) в трепетно очакване на Clerks II
Чета: Пир за врани, какво друго?!
Ако не работех в гейм издание щях да:.. допусна всички аспекти на крепката мъжка дружба и сега Дишков немаше да е бременен в четвъртия месец...

Snake@games.bg

Играя: Prey, Titan Quest, Giants
Гледам: Ужасно много Battlestar Gallactica - Дъфъре, проклетнико, как можа така да ме зарибиш?
Чета: Клифърд Саймък - Проектът
Слушам: Theory of a Deadman (помните ли музиката във Fahrneheit?), Chambao, Flesh Field и новия Maiden.
Ако не работех в гейм издание щях да:.. пиша за Popular Science в някое списание. Хмм, бе то не пречи като се замисля...

Shraik@games.bg

Играя: UT2K4, Flatout2
Гледам: Умно
Чета: Менютата по кръчмите на плажа
Слушам: Кубинска плажна музика
Ако живеех в Titan Quest щях... Щях да обръщам повече внимание на останалите си три работи.

MrAK@games.bg

Играя: PREY, EVE Online, разнородни модове, DarkStar 1, TFC
Гледам: бургий и кортачи в дома си
Чета: звука от горните действия
Слушам: на такъв шум чете ли се?
Ако не работех в гейм издание щях да:.. правя каквото и сега. Аз не работя в гейм издание.

Ikarus@games.bg

Играя: SingStar, SMT: DDS 2, WE 10, Melty Blood: Act Cadenza, Soul Calibur 3, Capcom vs SNK 2, новия Power Instinct,
Гледам: Speed Grapher, Whispering Corridors, Yojimbo, Schindler's List, Magnificent Butcher, Suzhou River, Bubba Ho-tep, Infernal Affairs (Велик!), Cutie Honey, The Classic, Swing Girls, The Hidden Fortress, Evil, Memories of Murder
Чета: WarCraft Трилогия за Сънуел: Лов на Дракони
Слушам: се на плейбек и се плаша!
Ако не работех в гейм издание щях да:.. щях да играя само и единствено за удоволствие!

Jeru@games.bg

Играя: си на турист
Гледам: водопади, горички, чукари и морене **Чета:** Идиот на Достоевски
Слушам: воя на вятъра
Чета: качествено канадско фентъзи в оригинал
Ако не работех в гейм издание щях да: отглеждам аспержи

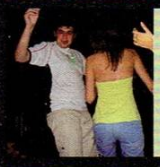
Roland@games.bg

Играя на: Tetris: The Grandmaster!
Гледам: Бозата, комерса и тъпата класика
Чета: Филип Дик
Слушам: *"When the Lamb opened the seventh seal, silence covered the sky"*
Ако не работех в гейм издание щях да:... застрелям някого, ъм, ...Дъфара!

Severo@games.bg

Играя на: Лежанка, дъмбели
Гледам: Цените на протеините и биоанаболите
Чета: "Железният човек"
Слушам: Инструктора
Ако не работех в гейм издание щях да:... блъскам по цял ден във фитнеса

Venom@games.bg

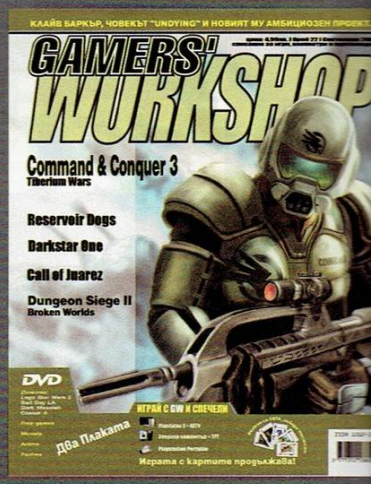


Играя на: шах, Age of Wonders, Rage of Mages II и бАклуците, за които пиша в това списание
Гледам: Морето
Слушам: Шибаното мореш
Чета: Маркес. Пак.
Ако не работех в гейм издание щях да:... нося куфарите на дебела германка, съпруга на фрезист, прекарал целия си живот в Рур и раболепно и с протезата за бакшиш ръка да обяснявам как се пуска осветлението в стаята

Orlinator@games.bg

Играя: Flatout 2, Gunz, Cabal Online, Prey и Quake III в мулти, демото на Dark Messiah (бах играното, тамън запаля фаса и то свърши...)
Гледам: Slither, See no Evil, Silent Hill, Nightmares&Dreamscapes и други приятни и неприятни хорърчета. Както и Battlestar Galactica естествено!
Чета: Tortured Souls на Баркър
Ако не работех в гейм издание щях да:... играя без да ми плащат за това...

doomy@games.bg



Брой 22 Септември 2006

главен редактор
Диян Димитров

заместник-главен редактор
Александър Бакалов

отговорен редактор и CDs
Ивайло Коралски

помощник редактор
Весела Симеонова

дизайн
Андрей Гевечанов - Venom
Емил Попов - Severo
Иво Цветков - Fisk

директор маркетинг и реклама
Кристиян Бащавелов

мениджър
Юрий Митев

авторски колектив
Андрей Гевечанов - **Venom**
Александър Александров - **Alex III**
Александър Бакалов - **Snake**
Антон Дишков - **doomy**
Добрин Йорданов - **Goodman**
Драгомир Дончев - **Duffer**
Ивайло Коралски - **Koralsky**
Камен *Макс* Дончев - **MrAK**
Николай Лалев - **Kopacha**
Орлин Ялньзов - **Orlinator**
Чавдар Кацаров - **Ikarus**
Ясен Стойнев - **Jeru**
Симеон Цанев - **Roland**
Симеон Чешмеджиев - **Shraik**
Александър Про Балтаджиев - BoGLe

издател
Data.BG

Gamer's Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Workshop е независима медия. Не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ви изневерим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате нашето и нищо по-малко от това.

Сега, нека броят продължи!

редакция
София 1000, ул "Бачо Киро" 5Б
тел.: (02) 989 34 50
e-mail: workshop@games.bg
http://www.games.bg

рекламен офис
тел.: (02) 944 53 11, (02) 946 17 30
e-mail: marketing@games.bg

отговорен редактор и DVD
Ивайло Коралски

печат
DELTA+

Gamers' Workshop е запазена марка на **Дейта.BG**.ООД гр.София. Никаква част от това издание не може да бъде репродуцирана, изцяло или в частност без изричното писмено разрешение на издателя. Всички права запазени.

igrata @ games.bg

Дал си пет лева за списание, вече си го изчел и сега плачеш тъжно над празния си портфейл, озовал се пред прага на жестоката финансова реалност? Заложил си в пиянски бас, че дори и от тези лентяи от Уъркшопа може да има някаква полза? Цял живот си стоял твърдо зад теорията, че човек може да забогатее без да прави нищо особено трудоемко.
Е, настана твоят час. Всъщност той настана дори и да не се вписваш в никое от горните твърдения.
Вече седем години се опитваме да те разсмиваме с глупостите си, за което ти ни плащаш всеки месец. Е, време е да разнообразим малко връзката си – сега ти ще ни разсмееш с глупостите си и ние ще ти платим. За какво и колко ли? Ами чети, де.

Убеди ни да ти подарим игра #4

Какво се иска от теб:
В рамките на МАКСИМУМ 2000 знака да ни убедиш, че заслужаваш да ти подарим оригинална игра по твой избор. Кажи после, че не сме щедри.

Награда:
Играта, която си пожелал. Любезно предоставена от

Победител
YeDrake (пишете си имената бе, пичове) с революционното си писмо:

Другари!

Положението в Близкият Изток е критично. Бедните държави износителки на петрол загиват тъпкани от американският ботуш! Целият свят е заплашен от американската поквара! Назрял е моментът за действие!

Пиша ви от името на група борци за свобода. Нашата цел е глобална революция, която да освободи света от заплахата на гнилия капитализъм.

Имаме малък проблем, обаче, проблем, който е и причината да ви моля за помощ. Нашите млади войни са неопитни и страдаме от липса на разбиране и финансиране. Имаме нужда от обучение, а както всеотдайната и винаги разчитаща на истината българска преса писа навремето, няма по-добро училище за терористи, пардон, борци за свобода от великите игри на Westwood - C&C сериите.

Най-съкровенно ви молим да ни осигурите копие от C&C:The First Decade и така да дадете възможност на света да се развива и да върви към едно светло бъдеще! Ще обучим нашите момчета да управляват комбайни(откраднахме няколко от бившето ТКЗС на село Говедарци, но войничетата не могат да схванат как да изкопаят ценни минерали с тях). Ще се научим на военна тактика, строене на бази, събиране на ресурси и ще унищожим врага!

И разбира се, ако ни снабдите с този инструмент за световно господство, така де, свобода, ще развеем знамето с трола, като символ на нашата революция. Каква по-голяма реклама за вашето списание от държави падащи под напора на войски с надпис Gamers' Workshop на униформите!

Помогнете на младите борци за свобода и нека заедно да достигнем светлото бъдеще!

ПС:Поздрав с Fight, Win, Prevail!

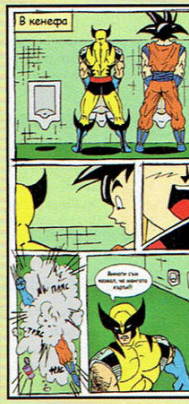
#1 Забавен колаж или изцяло лична рисунк

Какво се иска от теб
Да ни нарисуваш нещо на гейм тематика (може и на ръка, не се притесняваш за уменията си за работа с програми) или някакъв забавен колаж с популярен гейм-арт. Оценяваме както талант, така и креативност, но най-вече - по това колко си ни разсмял с творението си.

Награда: 50 лева

Победител:

Любомир Григоров, който върна версусите на страниците на списанието с умилителната съпоставка между Гамбит и Юги, както и Гоку и Улвърин. Освен 50-те си лева, Любо получава и мъмрене от Роланд, който е особено докачлив на тема „версус"...



#2 Забавен скрийншот

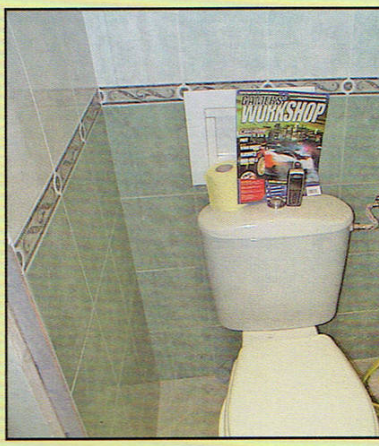
Какво се иска от теб: Да запазиш за поколенията идиотски момент от игра.
Награда: 40 лева

Победител: е съм гай с мейл dimvaci@mail.bg
Със скрийншот, демонстриращ крепката мъжка дружба между една раса, набедена за безчувствена...

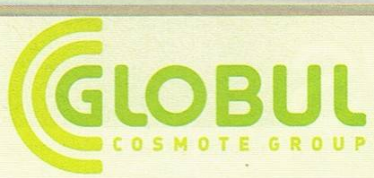
#3 Снимка на култова домашна гейм сред

Какво се иска от теб: Ами да заснемеш гейм средата си. Компютри, конзоли, телевизори, оплетени падове, разпилени навсякъде игри. Знаеш как е.
Награда: 30 лева

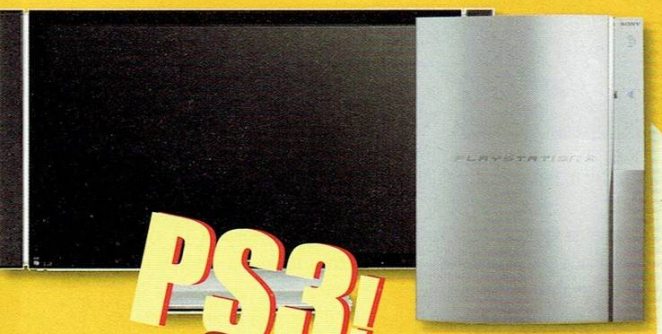
Победител Иво Иванов, а.к.а. „оня с кенефа". Прочее, ние докато а.к.а.ме, предпочитаме Sony PSP пред телефона. И, пич, разкарай, моля те, тия плакати на PC Mania (непубликувани от санитарни съображения), да си имаме уважението все пак.



Играта с картите се осъществява с генералното съдействие на



Събери Картите и Спечели



PS3! +32" HDTV

Кораво PC! +TFT

PSP!

Как да спечеля?

Играта с картите ПРОДЪЛЖАВА. Включи се сега и СПЕЧЕЛИ. Освен възможността да сглобиш уникално геймърско тесте, покрай това можеш да спечелиш и няколко ЖЕСТОКИ НАГРАДИ. Как?

1. Във всеки брой получаваш подсказки за тематиката на картите и героите в следващия. Прати своите предположения за героите изобразени на тях на e-mail *igrata@games.bg*. Ако познаеш минимум 3 карти от един и същи тип (2-ки, 3-ки, 4-ки и т.н.) в първите 3 последователни броя ще участваш в томбола за „джобна" конзола **Sony PSP**, плюс **2 оригинални игри** за нея, осигурени от *Мултирама България*. В случай, че познаеш минимум 3 карти от един и същи тип и в следващите 3 последователни броя ще участваш отново в томбола за второ **Sony PSP**, плюс **2 оригинални игри**, осигурени от *Мултирама България*.

2. Ако познаеш по 3 карти от всички типове от 6-ци нагоре (т. нар. "белот тесте" - 7-ци, 8-ци... до Аса) ще участваш в томбола за ТОП НАГРАДАТА – **Геймърски компютър от висок клас плюс монитор**, *осигурени от Мултирама България*

3. Ако събереш цялото тесте карти, можеш да участваш в томбола за ГОЛЯМАТА НАГРАДА – **Playstation 3** плюс **32" Телевизор (HDTV)**, осигурени съответно от *Мултирама България* и *сп. Gamers' Workshop*. Удостоверяването ще става посредством уникалните кодове, които трябва да изрязваш, събираш и да накрая изпратиш в комплект на редакционния адрес.

ПРОПУСНАЛИТЕ НЯКОЙ ОТ БРОЕВЕТЕ С КАРТИТЕ ЩЕ МОГАТ ДА СИ ГИ ЗАКУПЯТ ОТ РЕДАКЦИЯТА НА Gamers' Workshop, НА АДРЕС ул. "Бачо Киро" 5 Б

IGRATA@GAMES.BG

Шестиците и седмиците вече са на линия. А защо избрахме точно тези гейм-герои? Ето защо:

Шестици (отличниците):

Sarah Kerrigan (Starcraft) – Не просто отличничка, а Отличничка, поне що се отнася до това как да бъдеш зла и безскрупулна кучка. А и тези красиви режещи кичури...

The Nameless One (Planescape Torment) – Култов герой от култова игра, неубиваем в един толкова чаровно буквален смисъл, че няма как да не се класира за отличник :)

Link (The Legend of Zelda) – Тук си говорим за истинска слава. Да, може би Марио и Соник са по-известни от Линк, но пък те са по-известни и от шоколадите Milka, нали?

King Kong (King Kong) – Не бийте пратеника, шефът настоя... Пък и е голямо такова едно... маймунесто...

Седмици (MMO-героини):

Dark Elf (Warhammer Online) – Ами тъмна е и е мацка, връзваше се с пиката...

Assassin (Guild Wars: Factions) – Защото има великолепен арт.

Ritualist (Guild Wars: Factions) – И тя като колежката.

Night Elf (World of Warcraft) – Не, признайте си честно, вие виждахте ли я тая група без нощната елфка?

А ето и какво чакаме (тоест какво чакате вие, ние в офиса си ги имаме отдавна) следващия брой:

Осмици – герои от файтинг игри. С лек конзолен аромат...

Той е лицето и символът на първата триизмерна тупалка. От това по-голям хинт трудно може да се измисли.

Той е боец, отгледан от дядо си, за да служи на злокобните му цели. Предаден от собственото си семейство, той се изпълва с омраза и решава да убие всички членове на рода на баща си.

Той става самурай, за да спре опустошаването на дома си от непрестанни войни. Но след като се сблъсква с фрагмент от прокълнат меч, животът му се променя завинаги.

Той е една от иконите на файтинг-игрите. Студен и смъртоносен, той е единият от малкото герои, появявали се във всяка част от огромната си поредица.

Девятки – конзолни герои.

(X-box) Той е пич и е мощен. Има скафандър и чувство за хумор. И е от култова игра за X-box. Най-култовата всъщност.

(GameCube) Той е правителствен агент, изпратен на мисия да спаси младо момиче. Вместо това обаче се забърква в конспирация, която заплашва целия свят. Милият...

(PSOne) Той е егоист и наемник. Бори се не за кауза, а за пари и спокойствие. Обаче си е направил криво сметката, защото пренаписаните му спомени нахлуват в живота му и го преобръщат с главата на горе. Междувременно спасява и света...

(PS2) Той има едно от най-библейските имена в гейминга. Което не му пречи да е престъпник и по съвместителство вампир, който се опитва да пречука "баща" си.

Наградите се осигуряват от

www.multirama.bg

Магазин *Мултирама* се намира на ул. Солунска 2

За домашно
Game Convence 06, план-конспект

Малко сухо инфо от *GC06*:
- Valve показаха много яко филмче от **Team Fortress 2**.
- Nintendo има огромен щанд, но няма нито една бройка от *Wii*. За сметка на това дават аналог на редбул срещу име, град и години. Има стотици DS обаче.
- Работеща версия на **UT2007** – чакаш повече от час, цъкаш 15 минути.
- Работеща версия на **ET:Quake Wars** – чакаш още повече, но с брифинга се събират близо 25 минути геймплей
- Напълно работеща версия на **NFS: Carbon**, който на пръв поглед не се различава по нищо от **Most Wanted**. Достъпна е само версията за Xbox360.
- Дема на **Caesar 4** и официалния add-on към **F.E.A.R. - Extraction Point** много скоро.
- Играема версия на новия **Mortal Kombat**.
- Не особено лицеприятни овци по щандовете. Близо 100% германки.

Tokyo Game Show

Доскоро в мрежата се прескачаха коментари, че ако *Sony* не направи съвсем скоро някакво наистина страхотно представяне на новата си конзола Playstation 3 и по-специално на игрите, с които гигантът трябва да стартира, то компанията наистина я чакат тежки дни. Явно *Sony* са чули предупрежденията защото обявиха, че ще представят цели 27 заглавия за PS3 на *Tokyo Game Show*, което ще се проведе между 22 и 24 септември в Япония. PSP-притежателите също ще намажат покрай изложението защото тях ги очакват 16 заглавия и новата PSP-камера. Ето и някои от по-хитовите заглавия за PS3, които ще дебнем с огромен интерес: **Devil May Cry 4; Resistance: Fall of Man; Genji; Heavenly Sword; LAIR; The Eye of Judgment; Blade Storm: Hundred Years War.**

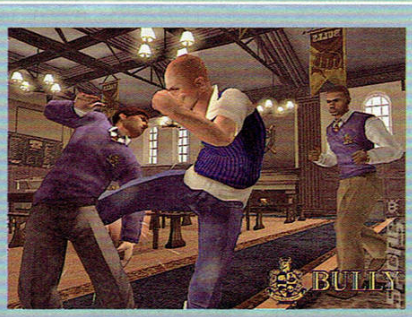
Както вероятно вече си разбрал, E3 няма повече да бъде шоуто, което беше през последните 12 години. То ще бъде драстично променено, ще се ориентира много повече към бизнеса и медиите (не само към игрите), ще си постави по-конкретни задачи и като цяло значително ще се смали. Това означава, че *Tokyo Game Show* автоматично се превръща в най-голямото изложение за видеоигри в света и като такова ще го държим под лупа.

Assassin's Creed и за PC!

Докъде я докара **Assassin's Creed**, едно от най-добрите (ако не и най-доброто) заглавия, представени на тазгодишното E3? В мрежата има хиляди спекулации и официалната информация продължава да бъде, че спрягането за "убиец на Принца на Персия" заглавие ще излезе единствено и само за Playstation 3. Корицата на предстоящия брой на PC Gamer обаче твърди друго – **Assassin's Creed** ще се появи и за PC. Това означава празник за PC играчите дами и господа!

Напомняме за какво става дума: за предизвестения абсолютно сигурен хит, за твърд търсен екшъна, от който се очаква да извиси геймплея в жанра до следващо еволюционно стъпало, оставяйки категорично зад себе си трилогията за Принца. **AC** за пръв път бе показан с предишното си работно заглавие **Project Assassins** на изложението Microsoft X05. Твърди се, че тогава е вървял на Xbox 360! Едва по-късно, на E3 2006, *Ubisoft* го обявиха за PS3-ексклузив. В същото време името **Assassin's Creed** се появи в каталога и със заглавията за Xbox360, но все още няма официално инфо по въпроса. Множество специализирани издания в момента се кълнат, че играта почти е била потвърдена за Xbox360! Иначе французите обещаха до няколко месеца да изкарат демо. В геймплейно отношение играта няма да повтаря точно концепцията на **Prince of Persia,** а по-скоро ще интегрира в нея елементи от **Splinter Cell.** Разработена е т. нар. "социална стелт система", която именно би трябвало да революционализира жанра. Тук можем станем незабележими като се смесим с тълпата, а няма да е задължително да се завираме из тъмните сокаци. Убийствата ще са изключително атрактивни, движенията ще са смазващи, комботата надъхващи, атмосферата тежка и средновековна, стоманено-груба. Убиецът ще е изключителен атлет и движението му през градовете може най-точно да се опише с модерния спорт "parkour", който нагледно видяхме в Ямакаши и още няколко подобни филми. Всеки предмет, изпъкващ с повече от 5 см ще бъде интерактивен - ще можем да се захванем за него, оттласнем, наберем... Не всяка мисия ще завършва с убийство. Ще има куестове в стил Робин Худ – крадем и раздаваме после на бедните. Говори се, че **Assassin Creed** е първа част от трилогия. За дата на излизане се спряга януари-март 2007.

С хулигана всичко е наред



Представяме ти най-оклеветената игра в историята, която никой още не е виждал. Разбира се става дума за **Bully** на огромните *Rockstar Games* (**GTA**-серията). Още от обявяването си през миналата година заглавието е обвито в противоречива мъгла, която застрашаваше самото му появяване на бял свят. Пусковата дата 17 октомври обаче наближава и *Rockstar* най-сетне решиха да вдигнат малко завесата. В YouTube беше пуснат нов трейлър, който беше видян повече от 300 000 пъти за един ден. Същевременно от *Rockstar* отрекоха, че играта ще представлява **Grand Theft Auto** в училище. Списание *GameInformer* излезе с уникален ексклузив за заглавието в новия си брой и той хвърли малко повече светлина. В играта, която се развива в академията Bulworth, има пет социални групи. От зубри до хулигани (bullies). Ще си имаме вземане-даване както с тях, така и със злобни и проклети учители. Пренасяме се във виртуално училище и този път можем да причиним пълен хаос и анархия (не че някои от нас не са го правили и така де). Основният проблем с **Bully** винаги е бил нивото на насилие в играта, тъй-като тук вече става дума за ученици. От обширния материал в *GameInformer* става ясно, че насилието няма да е брутално, но може да достигне прилични висоти. Ще използваме всякакви предмети от празни кутии от напитки до бейзболни бати. Батите обаче (понеже са много мощни) ще се чупят бързо, след 3-5 удара. Ако ударим дете или момиче охраната в академията веднага ще ни спипа. Изглежда, че *Rockstar* за пръв път в своята история ще се опитат да ни поднесат органична причинно-следствена система.

Играта се разработва за конзолите от старо поколение PS2 и Xbox. Задължително посети официалния сайт, където ще намериш много нова и интересна информация: http://www.rockstargames.com/bully/home/

Новата плячка...

Шефът на 3D Realms, Скот Милър, небрежно подхвърли, че в момента поработвал върху... Prey 2. В интервю за http://www.next-gen.biz/ Милър заяви, че в момента се занимават с бойната система и иновациите в бъдещото продължение на Prey. Това едва ли е кой знае каква новина за онези, които превъртяха първата част и изчакаха докрай надписите след кредите. "Prey will continue". О да! Дано тоя път наблегнат повечко и на мултиплейъра. Само едно нещо ни притеснява в "целата схема". Абе господин Милър, вие НЕ ТРЯБВАШЕ ЛИ ДА РАБОТИТЕ ВЪРХУ ТРИЖДИ ПРОКЛЕТИЯ DUKE NUKEM FOREVER ПО ДЯВОЛИТЕ?

WoW се разширява всяка година

Абе тя Вселената се разширява пък какво остава за **World of Warcraft**. От *Blizzard* обявиха, че техният мега-хит **World of Warcraft** ще получава по едно продължение на всеки 12 месеца. Схемата почва да действа с пълна сила веднага, след като тази есен се появи дългоочакваният "Burning Crusade". Изглежда геймърите вече имат все по-малко причини да се откажат от марсилската по мащаби MMO-треска, която е обхванала целия свят. MMO-заглавията по принцип имат дълъг живот, а **WOW** се кани да ги надживее всичките. Интересно колко години ще изкара? Време е да започнат залагания по темата... Освен това на *Games Convention 2006* в Лайпциг стана ясно, че *Blizzard* работят върху три нови заглавия, едно от които, най-вероятно, ще бъде – ВНИМАНИЕ!!! - наследник на **Starcraft**. Авторите споделиха още, че отделно от това работят и върху нов мащабен проект, който ще обявят през 2007-а година.

2006-та Епизод Две? Да, ама не..

Забавянето на заглавие вече е толкова често срещано явление, че едва успява да влезе в графата "новина". Лошото в случая е, че си говорим за **Half Life 2: Episode Two.** Миналият брой съобщихме, че въпросният ще излезе към края на 2006-а, но според новата официална информация това няма да стане преди февруари 2007-а.

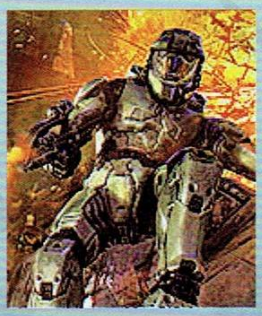
А нали уж идеята беше да си спомняме какво се случи в предния епизод, когато дойде следващия? Нищо де, на *Valve* можем да простим много неща, дано само извадят продукт добър поне колкото Епизод 1.

По-лудата симбиоза

Две от особено любимите ни и отдавна придобили култов статус фирми *SEGA* и *Planet Moon* обявиха, че са сключили споразумение за създаване на редица заглавия в бъдеще за хендхелд системата на Sony – PSP. Задаващите се игри, плод на това партньорство, ще бъдат както по изцяло нови франчайзи, така и по стари и златни такива, за които *SEGA* държи лиценза. *"Ние сме страстни почитатели на класическите игри на SEGA. Прибавете към това и дългогодишния ни опит в изработването на собствени, оригинални заглавия. Мисля, че тези две подробности ще доведат до отварянето на нова глава в книгата 'Любими игри на фенове'"*, заяви Боб Стивънсън – съосновател на *Planet Moon*.

Planet Moon са едни от най-иновативните и гениални създатели на развлекателен софтуер в света на видеоигрите. Създателите са бивши членове на доказано гениалното гейм студио *Shiny Entertainment* (**Earthworm Jim**, **MDK**, **Sacrifice**). Впоследствие се отцепват, прекръстват се и правят най-добрата екшън игра, която Freeman някога беше играл (по собствените му думи) **Giants: Citizen Kabuto** и след това **Armed and Dangerous**.

И режисьорът на Хало е...



Нийл Бломкамп. Да, така се казва новият и официално потвърден режисьор на филма по **Halo**, продуциран от Питър Джаксън и Фран Уолш. Спокойно, на много хора не им говори нищо, не си единствен. Тотално неизвестният Бломкамп ще направи режисьорски дебют. Всъщност... не е тотално неизвестен човекът. Даже напротив. Спрягане е за един от най-иновативните и оригинални творци в света на рекламата и кратките филми и клипове. **Хало** ще се разпространява от *Universal* и *Fox*. Визуалните ефекти отново ще са дело на хората на Джаксън от *Weta Digital Ltd.* и *Weta Workshop Ltd.*, които наскоро бяха наградени с Оскар за **Кинг Конг**.

Избий всички... унгарци!

Вестник *"Bucharest Daily News"* излезе със статия за румънска игра озаглавена **"Румънци в космоса"**. Основният ѝ рекламен лозунг е "Следвай съдбата си. Убий хладнокръвно всеки нерумънски извънземен чеп". Една от мисиите в заглавието се казва "Destroy all Hungarians" ("Унищожи всички унгарци") и съвсем между другото засяга политическия спор между етническите румънци и унгарци.

Историята е абсолютният култ обаче. През 1988 година румънският диктатор Николае Чаушеску превзема Съединените щати и 10 години по-късно се превръща в император на Земята (без коментар!). 100 години по-късно румънците доминират на планетата (водени от новия император Траян Бъсеску – сегашният президент), а извънземните се опитват да спрат тяхната инвазия в космоса. Създател на играта е 21-годишният програмист от Тимишоара Александру Дута. Скоро заглавието трябва да бъде пуснато на пазара и естествено стартът му е очакван с трепет и е обвит от противоречия. Коментарът на автора обаче е "Всичко е на майтап". То пък оставаше и да не е.

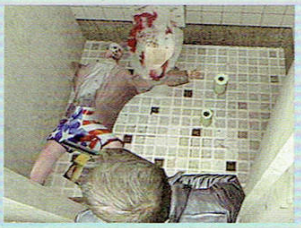
По-лудата класация

http://maximonline.com публикува класацията на класациите! Направо паднахме възнак. Става дума за **"12-те най-велики тоалетни във видеоигрите за всички времена"**. Тъй-като държим да си добре осведомен и въздигаме в култ санитарно хигиенните навици на геймъра (както винаги!), ще те запознаем подробно с някои от номинациите.

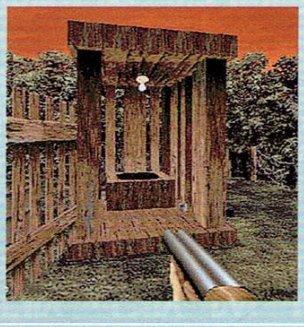
12-о място. **Prey**
Оценка Чистота: 0/10
Оценка Реализъм: 10/10
Забравете някога да почистите това място. Направо заливайте със самолетно гориво, палете клечката и се местете в съседния щат.

11. Alone in the Dark
Чистота: 10/10
Реализъм: 0/10
Не ни е ясно защо главата на тази дама е с формата на картоф. Или пък защо има огромни, червени, сочни устни. Или пък защо тези огромни, червени, сочни устни, се усмихват. Може би се радва на факта, че години по-късно играта ще бъде превърната в най-прокисналата филмова боза ЕВЪР от германския маестро-имбецил Уве Бол (с участието на Тара Рийд и Крисчън Слейтър). Както и да е, кенефът е култ.

9. Max Payne
Чистота: 7/10
Реализъм: 6/10
Нищо срамно няма в това да умреш в тоалетната. Питай Елвис. Ама да умреш носейки боксерки с американското знаме? Нека просто кажем, че този току-що "изпомпан" (убит с помпа) мафиот донесе много срам на неговата фамилия. АМА МНОГО СРАМ.

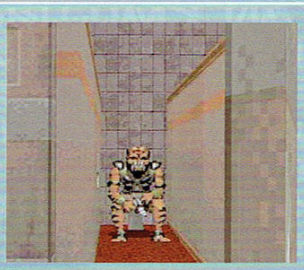


8. Redneck Rampage
Чистота: 1/10
Реализъм: 6/10
Правило номер 1 когато използваш откритата тоалетна в двора на американски реднек (ултра-върл селяк, ако не знаеш). Хартията се нарича "хартия за сране". Винаги. Без изключения. Правило номер две. Опитай се все пак да се отпуснеш. Нищо че мухите наоколо са с големината на безмоторен самолет.



2. Counter Strike
Чистота: 7/10
Реализъм: 6/10
Ех, Честър, Честър, така и не се отказа от диетата си от стафиди, говеждо и Йегермайстер...

1. Duke Nukem 3D
Чистота: 5/10
Реализъм: 4/10
Каквото и да си говорим Дюк беше първата игра, която се "гмурна" с главата надолу в септичната яма. Умирахме от кеф като попаднехме на "случайно-клечащи" извънземни в тоалетните. Полезен съвет във връзка с приложения шот. Цели ейлиъна в тиквата, счупи му тоалетната чиния и след това отпий голяма, свежа глътка вода от същото място. Пълни кръвта, не за друго.

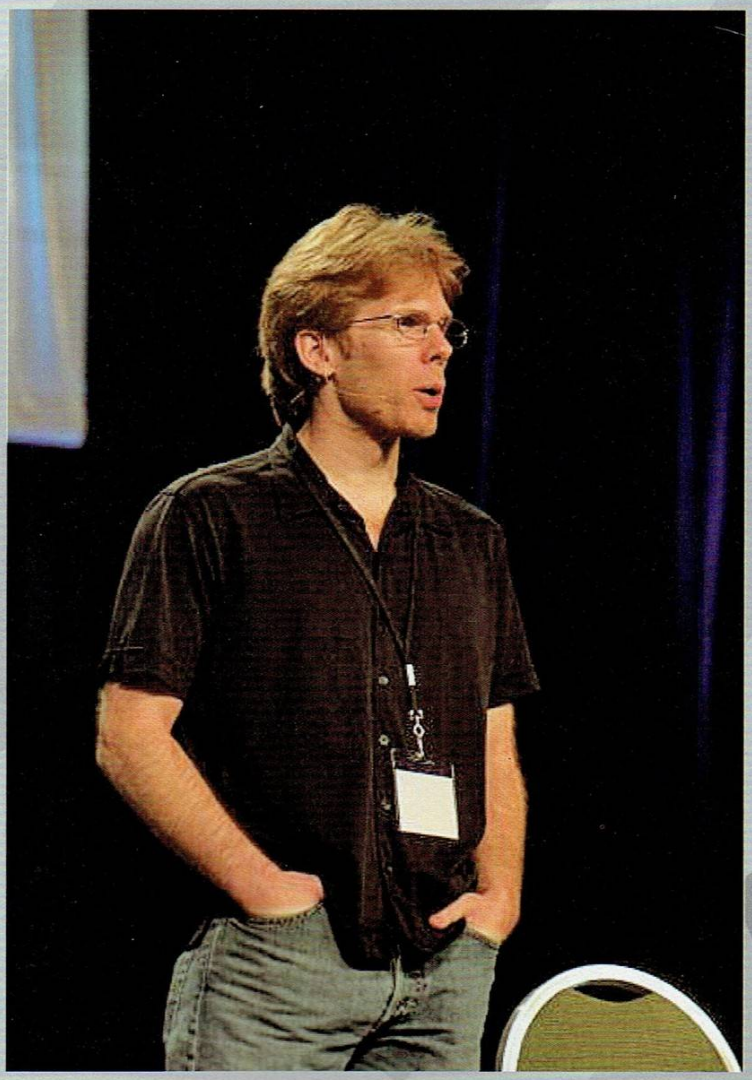


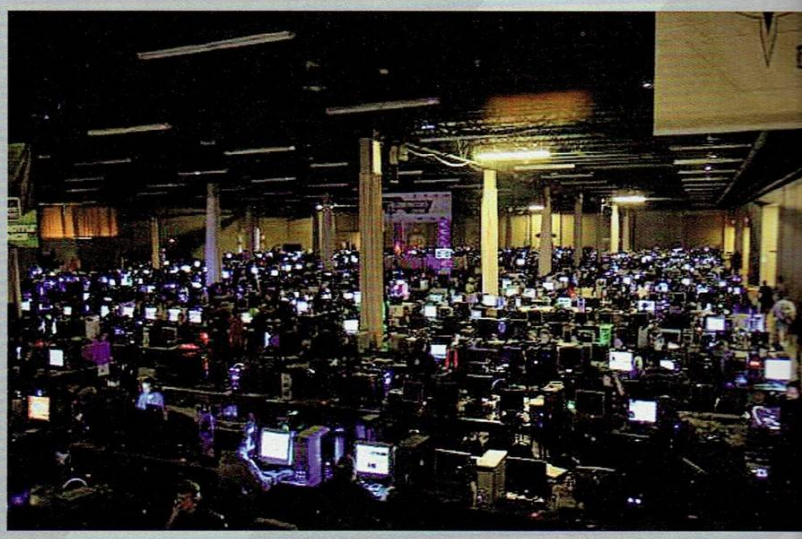
Автори: **Duffer&Shraik&doomy**

QuakeCon накратко

Пореден **QuakeCon** и поредна реч на гуруто *Джон Кармак*. Ето основните акценти от нещата, които сподели *id* маестрото:

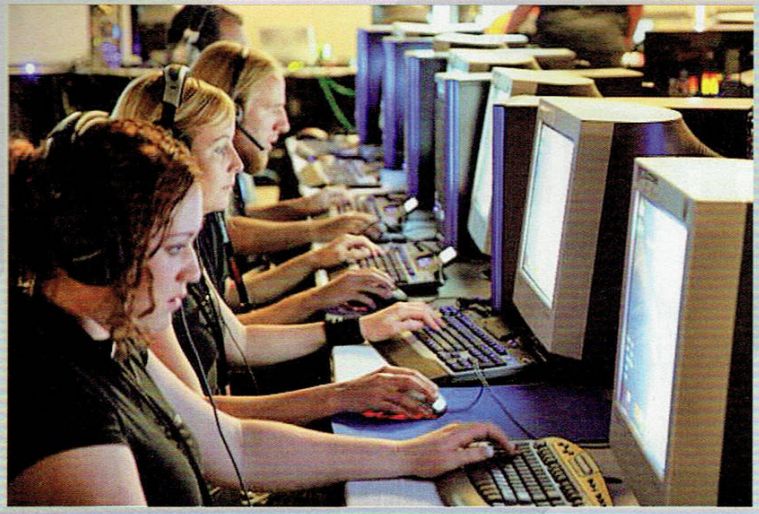
- В поредния си (и все още необявен) проект *id Software* ще съсредоточат усилия най-вече върху игралния процес, а после върху графиката (АЛИЛУЯ, дойде им умът в главите!);
- Въпросната игра ще бъде триизмерен екшън от първо лице. *Кармак* твърди, че е орисана да стане *„най-крупното събитие в игралната индустрия от* Wolfenstein *насам..."* Хм...;
- Енджинът ѝ ще използва силно усъвършенствана версия на технологията за мегатекстуриране – както в пресъздаването на закрити, така и при дизайна на открити пространства
- *id* имат намерение да продължат още дълги години да създават игри, които да радват милионите фенове по света;
- Независимо от факта, че следващата игра на студиото се разработва и за Xbox 360, PC-тата при всички положения ще си останат, както и досега, предпочитана платформа за всички продукти с марката *id* (АЛИЛУЯх2!);
- Тайнственият бъдещ проект ще поддържа многопроцесорност както на PC, така и на конзоли;
- *Кармак* остро разкритикува съществуващите в момента програмни средства за разработка, които според него са се развивали „твърде бавно" през последната година;
- В новата си игра *id* планират (цитираме) „да поемат в коренно различна от досегашната идейна посока". Не е ясно какво точно се има предвид с това;
- *Кармак* призна чистосърдечно, че разработката на игри за мобилни телефони му е доставила огромно удоволствие (Анатема! Анатема! Първо *Ромеро*, сега и *Джон* – що за болна страст към проклетите хендхелдове?). Гуруто дори сподели, че възнамерявал да портне някой от собствените си мобилни проекти за **Nintendo DS**;
- *Кармак* нарече **Quake 3** "най-чистокръвната игра на света" (а ние си мислехме, че Фрийман е последният останал жив **Q3** фундаменталист. Geez!);





Quake Wars (QuakeCon 2006) впечатления

На тазгодишния **Quakecon** бе обърнато особено внимание и на предстоящото отборно мултиплейър заглавие – плод на поредната колаборация между *Id software* и *Splash Damage* – **Enemy Territory: Quake Wars**. Направена бе подробна и дълга геймплейна демонстрация от играта. Какво ни впечатли? На първо място – техническата част. Продуктът изглежда великолепно, новата *megatexture* технология се очертава като много силен ход в посока оптимизация, без реална загуба на качество на визуалните екстри, физиката е на много високо ниво. В геймплейно отношение **QW** дава вид на по-добрия **Enemy Territory: Wolfenstein**. Класовете са запазени, но всеки от тях има много повече роли и



явно добрата отборна игра и доброто сработване между отделните играчи ще бъдат решаващи за изхода от сблъсъците. Самите те изглеждат доста по-динамични и надъхани. Вече ще имаме една ясно обособена зона на постоянни битки в зависимост от прогреса на двата отбора и ъбджективите, към които се насочват. Превозните средства са страхотно реализирани и се държат повече от адекватно по земя, въздух и вода.

Обобщавайки: играта изглежда и звучи все по-добре с приближаването на пусковата дата. Надеждите ни, че накрая ще получим един наистина качествен отборен мултиплейър, какъвто двете компании със сигурност са способни да създадат, удариха тавана!

Dark Messiah of Might&Magic – Първи впечатления

Излезе демото на Месията. Тези, които са си задавали въпроса колко ли от изписаното за играта ще се окаже истина и колко – кьорфишек, вероятно вече са по-близо до отговора. Какво да кажем? Огромно демо! И в пряк, но много повече в преносен смисъл. След изиграването му, една мисъл се закотвя в съзнанието: "ГОСПОДИ, КАКВА ВЕЛИКА ИГРА МОЖЕ ДА БЪДЕ ТОВА!". Да скипнем кусурите като недостатъчната оптимизация и куция *pathfinding* – та това е демо за бога, нещата ще се изгладят във финалната версия. Виж, не особено впечатляващият Изкуствен интелект е по-притеснителен, но може би е рано да се вадят крайни заключения. Фиксираме пътьом и липса на съществена разлика между "Normal" и "Hard" трудност (на Hard обаче има ЛОШ falling damage).

Да се съсредоточим върху потенциала на заглавието обаче. Смазващо интро. Надъхващо и безпощадно. Подземието от първата част на демото дава основание да се надяваме, че Месията ще задмине **Oblivion** в дънджън дизайна и атмосферата. Като цяло левъл-дизайнът вдъхва безкомпромисен респект! Срещаме и най-отвратителните и реалистично изглеждащи зомбита в компютърна игра. Чудесни ефекти (HDR-ът е смазващ). Удобен и практичен интерфейс. БИТКИТЕ... Ето тук именно играта става колосална! Агресия, адреналин, продължителност, бруталност и реалистично усещане за удар (което се нуждае от перфектен тайминг, но пък за награда ни дарява със сочни, алени кадранси), каквито от **Blade of Darkness** насам не сме срещали. За финал оставяме думите на колегата Snake: "Търпението ми вече окончателно е изстреляно в стратосферата".

PC Gamer: "War is over – Company of Heroes wins!"

(„Войната свърши – Company of Heroes победи!")

Както изглежда, през месец септември *Relic Entertainment* – един от последните „велики класици" на RTS гейм-мейкинга – е на път да разтърси из основи този някога най-популярен игрален жанр. Студиото, което има зад гърба си цяла плеяда от изключителни заглавия, като **Homeworld**, **Impossible Creatures**, **Warhammer 40, 000: Dawn of War** и **The Outfit**, е на път да ни поднесе поредната гейм революция в умален мащаб под формата на **Company of Heroes** – заглавие, което обещава най-сетне да покаже нещо наистина ново и нестандартно на феновете на реално времевите стратегии.

Основните ни притеснения, свързани с проекта, се заключаваха в историческия декор, включващ втръсналата всинца ни тема за Втората световна война. Основната геймплейна иновация е свързана с поредния опит на *Relic* да революционизират традиционния ресурсен модел, характерен за жанра. В **Company of Heroes** ще видим понататъшното развитие и дообогатяване на множеството находчиви, оригинални идеи от **Warhammer 40 000.** Така например действията, свързани с микрениджмънта на ресурси, сгради и единици, ще са сведени до минимум. Фокусът на геймплея ще пада върху глобалната стратегия, тактиката и екшъна.

Company of Heroes използва специално разработен енджин от следващо поколение, известен като "*Essence Engine*". Впрочем тя ще е и първата игра, създадена благодарение на него. Започнат и сътворен буквално от нулата, този енджин включва редица ефекти от бъдещето – като придобиващите популярност HDR (High Dynamic Range lighting), динамично осветяване и сенки, advanced shader ефекти, normal mapping и пр. Тази изключителна гейм-платформа ще включва над 2 000 различни анимации, и то само за базовите пехотни единици.

Company of Heroes използва и последната модификация на прословутия *Havok 3* физичен енджин. Което означава ново ниво на реализъм, напълно деформируем терен, сгради, които ще могат да се унищожават напълно, и какво ли още не. Надяваме се тези екстри да имат реално отражение върху геймплея, но дори и да нямат, присъствието им най-малкото ще придаде на играта атмосфера и класа.

Впечатленията на всички западни колеги, имали щастието да получат ексклузивни копия и да играят заглавието, са не само подчертано възторжени, а направо екзалтирани. Припомняме, че още по времето на разработката ѝ, **Company of Heroes** отнесе редица престижни награди, в това число *Best Strategy Game (E3 2005 Game Critics Awards), Best PC Game of Show, Best Strategy Game of Show; и Best Overall Game of Show от Gamespot E3 2005; Best of E3 на Gamespy.com.*

PC Gamer определят **Company of Heroes** така: *„Не просто най-великата WWII RTS игра, появявала се някога, а една от най-великите RTS игри изобщо!"* - 96% (четвъртата най-висока оценка в цялата история на списанието). Доколко тази гръмка фраза отговаря на истината? Ще разбереш в следващия ни брой ;).

ИГРИ

Автор: **doomy**

Command and Conquer: Tiberium Wars

Welcome back, Commander!

След дългогодишно мълчание, малко преди последното (най-вероятно и в двата смисъла на думата) E3, една зелена тройка украси кориците на всички западни гейм списания и стоеше на заглавните страници на всички гейм порта-ли. Не става дума за тройката на **Halo** (тя е синя бездруго), а за тази на новия **Command and Conquer**: **Tiberium Wars**.

Да, създадената от вече бившето студио *Westwood* стратегическа поредица, превърнала се в икона за стотици хиляди играчи по цял свят още в ранните години на гейминга, отново ще се завърне (надяваме се триумфално) догодина.

Този път в основата на фабулата няма да застанат пътувания във времето, обръщания хода на историята, борба с тероризма, а единствено и само движещата сила, най-скъпият ресурс в тази вселена – тиберият. Играта се разработва от *EA (L.A.)*, което макар и да буди известни притеснения с оглед качеството на последните заглавия, излезли „изпод шапката им", не е достатъчен повод отсега да си поръчваме траурни фракове за погребението на поредното велико име в историята на гейм индустрията. Дори напротив. Ако си сред скептиците, следващите редове може би ще те убедят, че заглавието притежава (макар и с някои уговорки) потенциала да възроди поредицата по един бленуван от всички нас начин.

История

Годината е 2047. Тиберият вече покрива почти цялата повърхност на Земята, превръщайки огромни площи в необитаеми „мъртви" зони. Войната за мистичния минерал обаче продължава между двете добре познати фракции – *Global Defence Initiative* (GDI) и *Brotherhood of NOD* (NOD). Но битката сега е не толкова за самия тиберий, който вече не е в ограничени количества (дори напротив), а по-скоро за тъй наречените "сини" зони, в които минералът е слабо разпространен и това позволява заселване и експлоатация на територията. Тези зони формират едва 20% от сушата, така че въпросът е на живот и смърт и мащабите на сблъсъците са епични.

След дълги сражения GDI като че ли печелят войната. Те контролират всички "чисти" зони, противниците им изглеждат разпокъсани и примирили се с поражението, а вездесъщият им водач – Кейн – е в неизвестност от няколко години. Поуспокоени, GDI решават да насочат усилията си към справяне с поголемия в момента проблем – постоянното разрастване на полетата с тиберий, които застрашават живота на планетата. Лидерите на организацията, заедно с най-великите умове на планетата, се събират, за да обсъдят следващите си действия спрямо разпространяващия се като зараза минерал. Срещата се провежда на орбиталната станция на GDI (по всяка вероятност става дума за добре познатата от старите части „Филаделфия"). Изведнъж от Земята към станцията в космоса полита ядрена бойна глава и не след дълго отломките започват да падат по земната повърхност за ужас на вцепененитe наблюдатели. Източникът на атаката – Кейн. Оказва се, че докато GDI, заблудени от измислената си победа, са приспивали бдителността си и са се занимавали с научна дейност, NOD са изчаквали своя час, в който с един-единствен удар да обезглавят земното управление, след което с лекота да привлекат под крилото си уплашеното население, останало без лидери.

Макар и критично поразени обаче, GDI нямат намерение да се предадат.

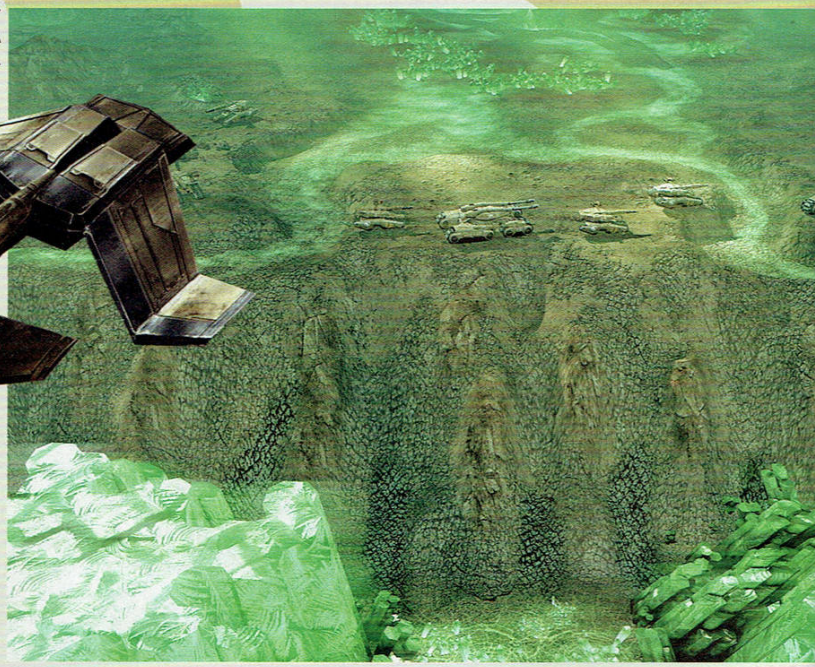
И в този момент същинската игра започва.

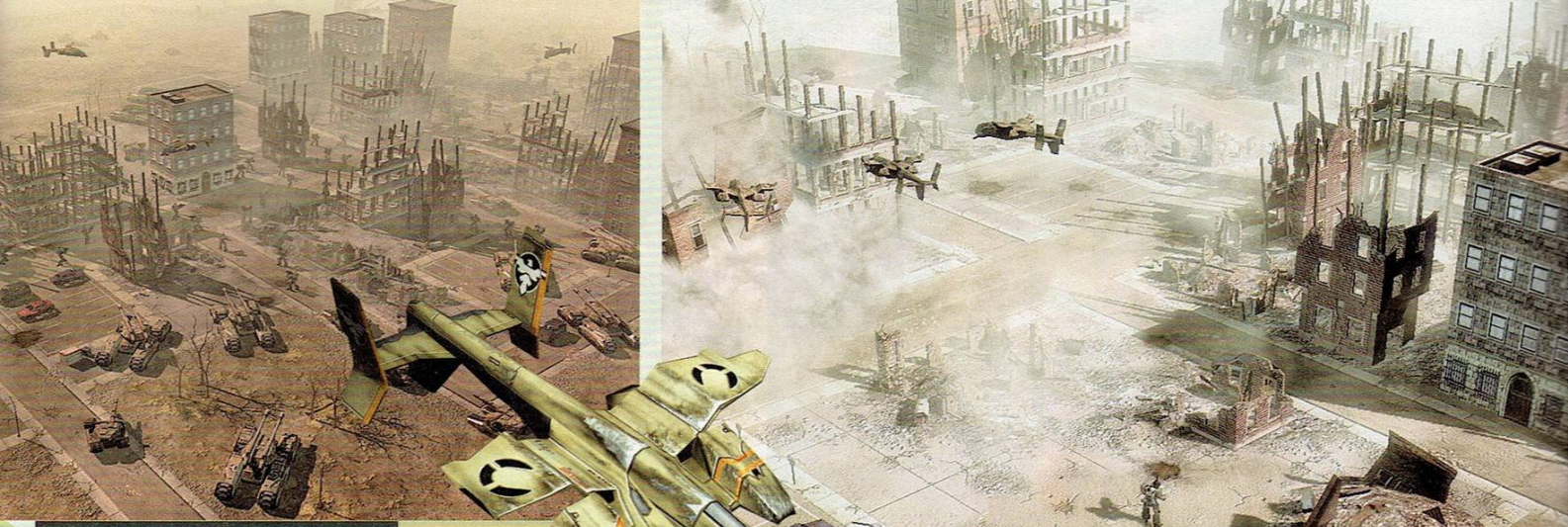
Кампаниите ще са три на брой

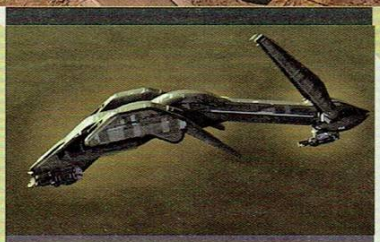
В едната ще поемем ролята на млад военен, имащ нелеката задача да обедини разпокъсаните сили на GDI. Във втората (логично) ще сме на страната на NOD и, следвайки на-

Избрани цитати от интервюта с Марк Верду – изпълнителен продуцент на EA L.A.

"Разработката и внедряването на новите факти около вселената тече от доста време вече. Оголихме историята, стояща зад GDI, NOD, и враждата помежду им до кокал, смелихме всичката налична информация за фракциите, добавихме хронологията, стояща зад Кейн и ролята му в конфликта и накрая включихме още стотици малки детайли от сюжетните линии, разглеждани в поредицата. Мисля, че като краен резултат фабулата на **Tiberaium Wars** не само ще предизвика възхищение и умиление в старите фенове, но ще бъде идеална предпоставка за всеки, недокосвал **C&C** заглавие, да опита от красотата на вселената."

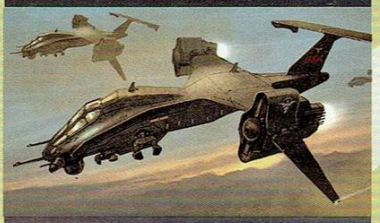




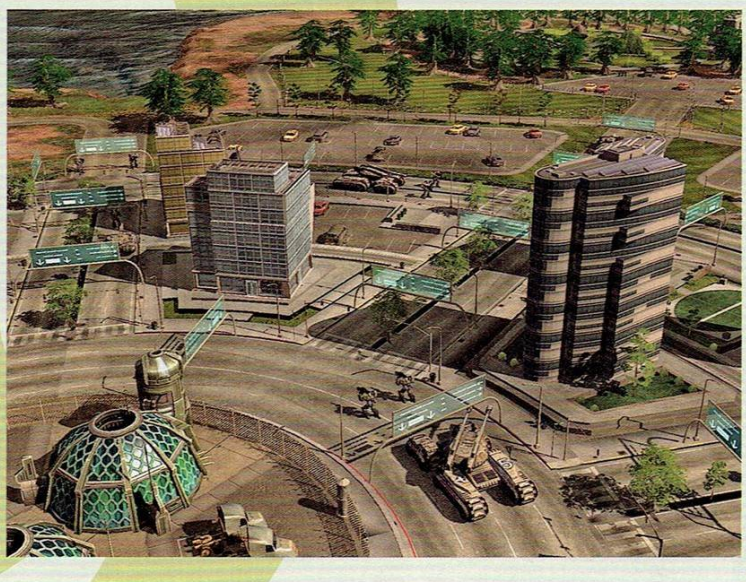


"Дотолкова искахме да навлезем в детайли относно историята, че дори наехме екип от учени, които да изградят достоверен модел на тиберия и да му придадат известна доза реализъм. Очаквайте много интересни разкрития, свързани с произхода, състава и предназначението му."

"Тъй като има много различни стилове на игра, се стараем да създадем адаптивен изкуствен интелект, така че независимо дали сте "ръшър" или "костенурка" да получите адекватен отговор на избраната от вас тактика от страна на компютъра."



"При комбинацията между драматизма на едно футуристично бойно поле с невероятните възможности на модерните видеокарти се придобиват почти неограничени опции за създаване на зрелищни ефекти и спиращи дъха експлозии. Стараем се да създадем ново поколение визуални пироефекти, където броят на партиклите да бъде много по-голям от всичко, виждано до момента, физиката да играе основна роля, да има рикошети, огромни димни завеси и облаци от прах, които не само да радват окото, но и да бъдат неразделна част от атмосферата и дори геймплея."



ставленията на Кейн, ще трябва да привлечем на наша страна максимален брой цивилни и отлъчили се от вражеската фракция военни (което ще става чрез пропаганда, подобно на тази с цивилните в първия **C&C**), за да изградим армия и да прегазим малкото останали врагове.

Но, да, кампаниите са три. Което какво значи? Ами значи, че в мелето ще се включи и трета страна/фракция, за която не се знае нищо повече от това, че ще е обвързана по някакъв начин с тиберия. Което ни навежда на мисълта, че вероятно ще става дума за дълго изложени на влиянието на минерала мутанти (появяващи се тук-таме в старите части) или пък за извънземната раса, за която се предполага, че е причина зеления минерал да „зарази" родната ни планета (тоест Scrin). На този етап обаче ще си останем само с догадките...

Иначе концепцията на двете фракции също е силно обвързана с тиберия и населението. Така например, контролирайки не дотам заразените с тиберий зони, GDI се радват на спокойствие, свобода на действие, вяра от страна на земните лидери, намиращи се в тези територии, но пък биват ограничени откъм достъп до ресурси. Докато Братството се ползва с уважение сред простолюдието, което, макар и да не е толкова привлекателно и перспективно, колкото аристокрацията, бавно се превръща в истинско оръжие и комбинирано с огромните наличия на зеления (и син, тъй като и тази му разновидност ще е налична в **TW**) минерал в зоните, където се намира, дава на NOD голямо предимство в сблъсъка с кръвните им врагове.

Технология и механика

Енджинът, който **Tiberium Wars** използва, е вече превръщащият се в клише в тези среди SAGE. Разбира се – доста подобрен и (дай боже!) оптимизиран спрямо този, използван в **Battle for Middle Earth 2**. Играта към момента изглежда дяволски добре. Малко напомня **Generals** визуално, но притежава и типичния за **C&C** поредицата облик, като дори е запазила добрия стар sidebar, но доста променен и ъпгрейднат. Така например единствената част от него, която винаги ще виждаме, е мини картата, докато иконите със сградите и юнитите ще се появяват единствено когато са необходими и активни, като целта е да имаме по-добра видимост върху терена през по-голяма част от времето, вместо една постоянно визуализирана лента, скриваща част от екрана, както беше в старите части. Подкрепяме! Освен това при селектирането на юнит или сграда вече ще получаваме и кратка информация за обекта, някои постройки ще могат да бъдат ъпгрейдвани, а някои единици ще притежават специални умения, които са много добре индикирани на HUD-а.

Дизайнът на военната техника стои чудесно. Личи старанието на дизайнерите да уловят духа, излъчването и атмосферата на **C&C** игрите и да я вградят в новата визуална обвивка. Браво! Орката, Мамутът, Бъгито, Flame и Stealth танковете – всички изглеждат страхотно. Някои единици са с леко променен дизайн, като например „Жътварите", други са изцяло нови, като няколкото показани mech-а, единият от които (Avatar Mech) ще

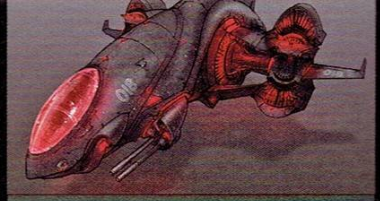
жава умението буквално да откъсва броня и въоръжение от противникови части и да ги монтира върху себе си, на практика разширявайки бойните си възможности. Оръжията за масово поразяване отново ще бъдат само по едно за фракция, което е добра новина и ще спомогне за баланса. Пехотата вече е ще се придвижва на отряди, което си е новост за поредицата и определено ще промени нещата геймплейно.

Хубави думи обаче не можем да изречем по адрес на начина, по който изглеждат новите пехотинци на GDI. Добре де, нови защитни костюми (породени от вече огромната концентрация на тиберий), но пък *толкова* да приличат на маринците от **Starcraft**? Нямаше нужда. За сметка на това обаче фанатичните пехотинци на NOD радват с футуристично готическия си дизайн както на *concept*, така и ингейм, тъй че прощаваме донякъде на дизайнерите. Като цяло идеята на *EA* е този път да представят NOD в истинската им светлина – те комбинират в едно терористична групировка, религиозно движение, използват пропаганда и симбиоза между въоръжени с евтини пушкала хора от простолюдието и високотехнологични джаджи като добрия стар Обелиск например. Тоест, NOD този път ще имат една по-задълбочена и детайлна история зад гърба си, а идеологията им няма да се позиционира точно и еднозначно по скалата добри/лоши.

Огромно разнообразие при мисиите ни обещава Майк Верду (изпълнителен продуцент в *EA L.A.*). От думите му излиза, че те ще са тясно обвързани със сюжета и терените. Мисиите ще избираме в добре познатата от старите части *карта на територията*, като тук ще имат значение и различните цветове на зоните, а именно: червени (силно завладени от тиберия, напълно необитаеми; често посещавани от сили на NOD), жълти (с огромни полета тиберий, но поради голямата си площ основна част от населението е ситуирано в тях; най-силно NOD влияние) и сини и зелени (минимално и ограничено наличие на минерала, както и на Братството. Идеални за колонизиране). Говори се и за ма-

"Много съм доволен от работата на екипа по трите соло кампании. Те са чудесно обвързани с историята, интересни са и са предизвикателни, а играчът ще трябва да прави важни избори в хода на кампанията."

"Създали сме тъй наречените Theatres of War, които представляват определени парчета от територията, например Скандинавската област, където в поредица от мисии играчът сам ще решава накъде да поеме и какви бонуси да получава, в зависимост от стила си на игра. Например ако реши да изпълни ъбджектив от второстепенно значение, състоящ се в пленяването на вражеска въздушна база, на следващата мисия ще има на разположение airstrike."



"Огромно внимание отделяме на баланса в играта. Да, C&C игрите винаги са били предимно сингълплейър преживяване основно заради богатата си вселена и интригуващата фабула, но истинското предизвикателство идва от мрежовата игра. Към момента имаме доста голям екип от тестъри, които неспирно ще следят баланса между трите фракции във всяка фаза на разработката."

шини и технологии, чието функциониране ще зависи напълно от тиберия, затова борбата за него ще е още по-ожесточена.

Добри новини, притеснения и спекулации

На първо място – завръщането на Кейн е потвърдено! И не само това – за пореден път ролята на емблематичния лидер на NOD ще се изпълнява от единствения достоен за целта, а именно Джоузеф Кукън, който дори в краткото си появяване в трейлъра, предвещаващ завръщането му, успява да излъчи толкова култ и носталгия, че чак боли.

Завръщане прави и *EVA* – комуникационната и информационна система, която беше един от стълбовете на всяка **C&C** игра и неминуемо спомогна за създаването на културния й статут. И за да отговорим на най-важния въпрос, въртящ се в главата на очакващите с нетърпение **TW** – да, FMV (full motion video – снимани с живи актьори демек) към-сцените отново ще присъстват. По думите на PR отдела на лосанджелисксото студио – по-добри от всякога. Нямаме търпение да ги видим!

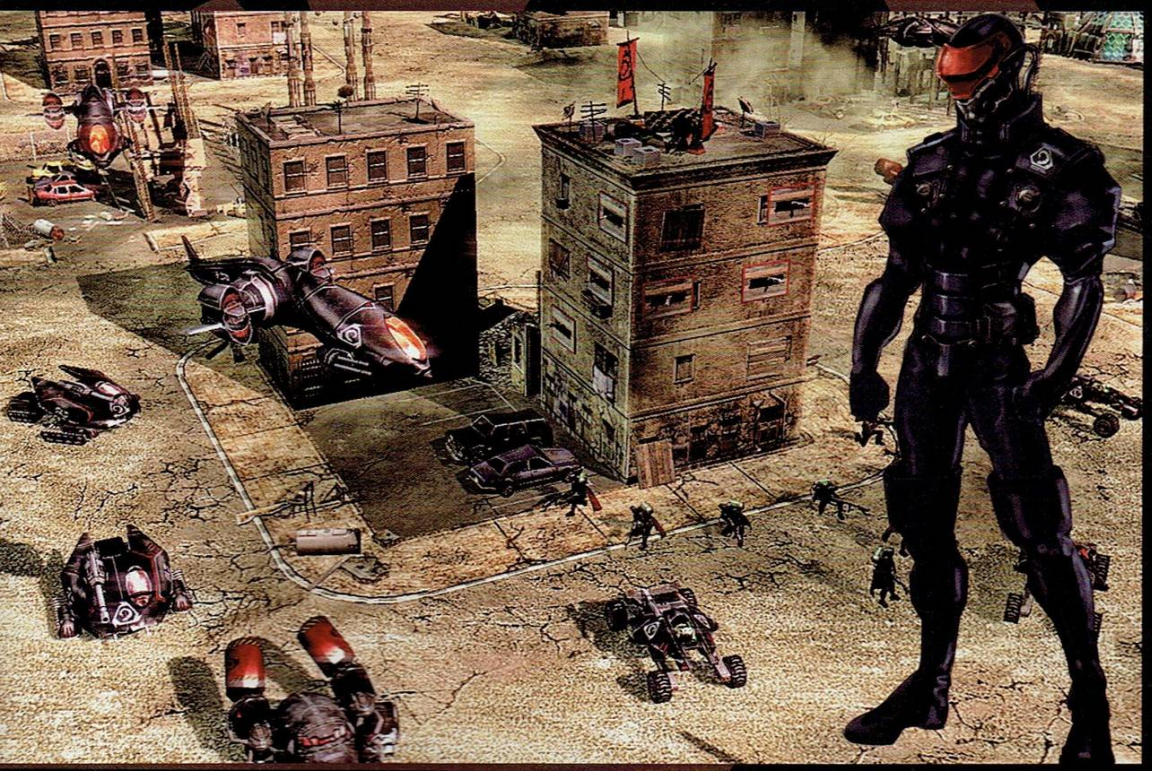
На няколко пъти се загатва и участието на *Cabal* – добре познатия ни от **Firestorm** изкуствен интелект. Как точно ще се включи във фабулата, на този етап не е ясно, нито е потвърдено официално, че ще го има, но тези слухове наляха вода в мелницата на спекулациите, че третата фракция може да произлиза именно от Кабал. Ще видим след месец два, когато и тя ще бъде оповестена.

За съжаление не можем да се размином и с притесненията. На първо място заради отливането на голяма част от екипа на *Westwood* в посока *Petroglyph*. Надяваме се това да не даде толкова негативно отражение, най-вече на геймплейно ниво, историята е ясна. По-големите ни тревоги са свързани с обявените „разнообразия в геймплейно отношение" (вж. цитатите), но най-вече с наличието на трета фракция в сблъсъка. Важно е да видим каква ще бъде нейната концепция – както на идейно, така и на геймплейно ниво, защото буквално може да развали иначе стегнатата и работеща отлично формула на двубоя между добре познатите ни фракции. Също притесняват и групирането на отряди, както и наличието на специални умения в повечето единици. *Разчупване* е ключова за всяко ново заглавие дума, но понякога се бърка с осиране. Молим се „нововъведенията" да бъдат приложени адекватно и в разумни граници. А най-добре е да са само козметични! Някак си не желаем точно с *тази игра* да се правят експерименти! Дайте ни чист геймплей от класически тип, адекватно вплетен с новите технологии и една наистина дълбока и доразвита история, предадена чрез добре режисирани FMV-та. Това е **C&C**, друго не щем.

В заключение

Знаеш ли, приятелю, статията, която четеш в момента, бе пренаписана почти от нулата, защото с наближаването на конференцията в Лайпциг късовете информация започнаха да текат като пороен летен дъжд. Правим тази уговорка, защото преди пренаписването финалът бе доста съдържан, почти песимистичен. Тогава не бяхме видели завръщането на Кукън

"Искаме да поразчупим малко стандартната RTS механика от старите части. Има редица нововъведения в геймплея, повечето от които е рано да разкривам. Все пак очаквайте прийоми като обединяване на няколко юнита в един по-силен такъв (Archon, anyone? - б.а.), мобилни бази, единици, които не само не се повреждат от Ion Storm-а, ами дори черпят енергия от него, машини, тясно свързани с наличието на тиберий, промяна на климата, имащ значение при играта с различните фракции, и още много малки и по-значими детайли, правещи играта по-интересна и с повече възможности."



като Кейн, не бяхме зърнали играта в чистия й вид, не знаехме достатъчно детайли около историята. Но сега нещата стоят по съвсем друг начин. След видяното, чутото и прочетено смятаме, че с ръка на сърцето можем да кажем че играта *има* шанса да продължи поредицата триумфално. Да, знаем, че същото много от нас твърдяха и преди излизането на предишното RTS отроче на *EA L.A.* – **BFME2**. Тогава очакванията наистина не се оправдаха и въпреки че получихме нелошо продължение, то при **C&C** този епитет далеч няма да бъде задоволителен. И все пак чакаме. Надяваме се. Вярваме. Защото по всичко личи, че има светлина в края на тунела, а това "някъде през 2007-ма" се превръща в най-чакания от феновете на поредицата момент от идната година.

Забележка под черта:

Не всичко от информационния поток, излял се на изложението в Лайпциг, успя да влезе. Все пак твърдим, че сме успели да уловим най-важното и да ти го представим на тези страници. Използвам възможността лично да благодаря на колегата Корасha, който също като мен е огромен почитател на поредицата и ми помогна много в компилирането и оформянето на материала.

Автор: **Snake**

Kane & Lynch: Dead Men

Жанр: тактически екшън от трето лице
Производител: Io Interactive
Разпространител: Eidos
Платформи: PC, Xbox 360
Излиза: 2007
Сайт: http://www.kaneandlynchdeadmen.com/

Смъртта не идва с последния, тих удар на сърцето. Не е белязана от последната, измъчена глътка въздух. Човек прекрачва неумолимата права линия на кардиограмата, деляща *Това тук* от *Онова там* още преди медицинската техника да запищи – буквално – на умряло. Няколко мига, няколко часа, дори няколко дни преди този момент. Той я прекрачва в секундата, когато осъзнае, че ще умре. Когато целият житейски хаос остане отвъд същата тази линия, когато пищящите и блъскащи се из черепната му кутия истерични мисли "Аз ще умра" се уморят и му остане единствено спокойната усмивка, с която да посрещне Косачът.

Кейн е прекрачил тази линия преди няколко часа. И докато затворническият автобус го отвежда към изпълнението на смъртното му наказание, кървавото му, престъпно минало, потъва във вдигащият се зад таратайката прахоляк. А усещането, че е стигнал дъното, че е направил последната крачка, че нещата просто *не могат* да станат по лоши е изнендаващо приятно и умиротворяващо. Докато…

Залегни! ВЕДНАГА!

… вътрешният мир не се разпада на късове хаос. Автобусът е блъснат от неумолими насочен камион, сред адът от огън, експлозии, остри късове стъкло и метал и изстрели, една ръка се стрелва надолу към Кейн. И той я поема. Това е Линч, психопатът стоял на съседната седалка. В другата си ръка държи пушка помпа, която презарежда с неуловимо за окото движение. В очите му пламти лудост, а раздралата обезобразеното му лице усмивка е като порта към ада.

И Кейн знае, че не е спасен. Той е отвлечен. И белязаното от френетичното жужене на електрическия стол бъдеще е било *забележително* по-добро от това, което го очаква сега.

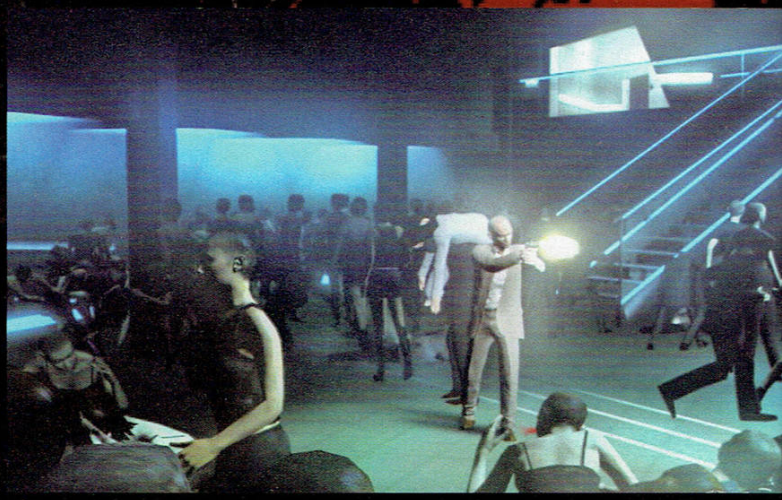
Когато човек се замисли за специфичният филмов жанр бъди-мууви в съзнанието му неминуемо изникват асоциации с разни комедийни екшънчета с Еди Мърфи или Мел Гибсън. Но ако погледнеш отвъд изнасилените смешки, ще осъзнаеш, че идейният двигател на тези ленти всъщност е свързан с поставянето на две коренно различни персоналности в ситуация, принуждаваща ги да работят заедно. Подобен крехък, но необходим съюз е и сюжетната основа, върху която е изграден новият търд пърсон екшън на старите ни любимци от *Io "Ние създадохме хитмана, копеле" Interactive*. Пресметливият Кейн и безразсъдният Линч трябва да работят заедно, за да постигнат изненадващо общата си житейска цел. "Да работят"

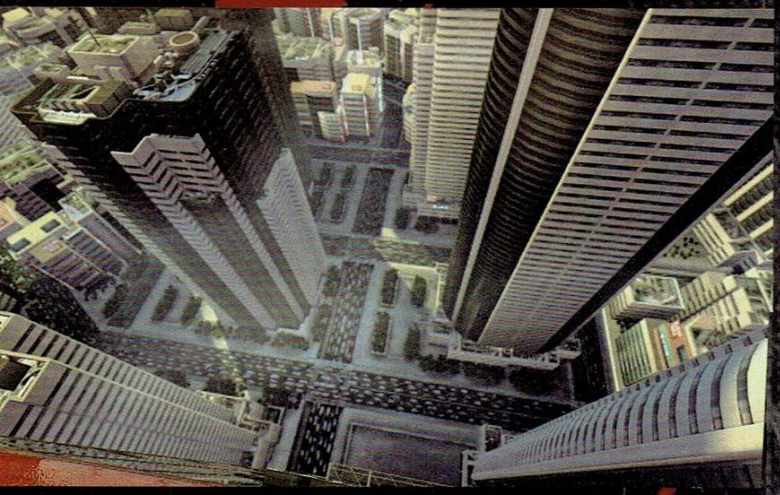
прочее трябва да се чете като "Да избият хладнокръвно и по особено жесток начин половината свят". Както следва да си се досетил от интрото, **Kane & Lynch** е всичко друго, но не и сладурски, дигитализиран вариант на *Смъртноносно оръжие*. Тази игра изобщо не е слушкала, папкала и спинкала и Дядо Коледа няма да й донесе никакви подаръци. За сметка на това обаче тя ще донесе на нас кипнал адреналин, агресия в промишлени количества и толкова гадни главни герои, че на техен фон 47 изглежда благ, като Далай Лама.

Но весело-позитивна или не, нашата бъди-игра си е бъди-игра и всеки един аспект от нея – самостоятелната игра и кооперативният мултиплеър – е подчинен на факта, че Кейн и Линч трябва да действат заедно, за да постигнат целите си.

За да осъзнаем в пълна степен всички проблеми, произтичащи от странното геймплейно партньорство, авторите са се погрижили да ни разкрият доволно количество информация за образите на Кейн и Линч. *"Не е като да имаме двама симпатяги, търсещи изгубено котенце, нали се сещаш"* смее се режисьорът на играта Дженс-Питър Карып. *"Нещата са много по-експлозивни, ако наместо двама уравновесени персонажи имаме две пълни откачалки!"*

Всъщност думата "откачалка", струва ни се, леко обезценява богатият набор от психопатски проявления, изграждащи персонажът на Линч, в частност. Преди да попадне зад решетките той е живял съвсем нормален живот в Детройт. Съвсем нормален *с изключение на* честите блекаути, в които е изпадал. Когато идват виденията и кошмарите, Линч започва да пие разни непрепоръчителни медикаменти с шепи, в опит да опази психическата си стабилност. В началото лекарствата сякаш дават добри резултати, докато един прекрасен ден Линч не се прибира в дома си, само за да намери жена си убита по особено жесток начин... а смътният спомен, че той може би има нещо общо с цялата работа може да бъде потопен обратно в хаоса на подсъзнанието му





само с *още* медикаменти. По времето, когато започва играта Линч вече е загубил дори и крехката си психическа стабилност. И малките розови таблетки, които непрекъснато носи в джоба си, са единственото нещо, което го възспира да се превърне в полудяла машина за убийства.

Кейн е далеч по-сложен персонаж, което обаче не го прави по-малко опасен. Преди да получи еднопосочния билет за автобуса за смъртници, той е заемал важна позиция в международната наемническа организация, наречена Седемте. Никой освен самия Кейн и бившите му колеги не знае какво точно се е случило, но по всичко изглежда, че в някакъв момент нашият герой е предал работодателите си и ги е завлякъл с извънредно много пари.

Описаното в началото нападение над автобуса е организирано именно от Седемте. Те искат Кейн да им върне дължимото. С лихвите. Наемниците предлагат сделка на двамата ни странни партньори – те имат две седмици да открият и върнат откраднатите пари. За Кейн успехът в тази задача означава връщане към електрическия стол... но поне му е обещано, че жена му и дъщеря му няма да бъдат екзекутирани. Колкото до Линч, неговата сделка го води към овакантения от Кейн пост в организацията на Седемте – но само ако операцията протече без грешка.

"Двама коренно различни партньори с обща задача, но различни цели" усмихва се Карън *"Кейн е професионлист, Линч е главорез. Кейн остава винаги спокоен, докато Линч постоянно крачи по ръба на лудостта. Те се опитват да подредят животите си, правейки за целта много, много лоши неща."* Очарователно, и аз така казвам.

"И не, убийците в главните роли не би следвало да ви отвеждат към директни асоциации с нашия Агент 47" продължава Карън. *"Най-малкото защото Кейн и Линч не са безсърдечни машини за убиване. Те са много по-достоверни от 47. Всъщност него ни беше доста трудно да го вкараме в някаква по-интересна история, да покажем развитието му като персонаж... просто защото той не е човек. Докато с реални хора в центъра на историята... наистина можеш да стигнеш до някъде. Кейн и Линч правят лоши неща, да, но ги правят, защото са принудени. Убийствата не са тяхната професия, а начинът да разкрием детайли от животите им."*

Всъщност, ако трябва да свържем **Kane & Lynch** с друга игра на *Io Interactive*, това няма да бъде **Hitman** серията, а една доста по-стара и противоречива тяхна игра – аркадно-тактическият екшън **Freedom Fighters**. Производителите твърдят, че геймплейната механика ще бъде доста подобна, дори на ниво контролна схема. *"Не искахме да се отдалечаваме по никой начин от* **Freedom Fighters***"* казва продуцентът Хю Гримли. *"Контролът в нея беше твърде добър и твърде интуитивен, за да не го използваме отново."* В комплект с това разкритие идва и новината, че подобно на "Бойците" **K&L** също ще предлага контрол над големи групи от наши подчинени. В случая – наемници. *"Само си имайте едно на ум, че тези момчета не са класическият ви военен отряд"* обяснява Карън. *"Те работят за себе си, следват заповедите ви доколкото им е угодно и са се забъркали в цялата каша единствено и само заради парите"*.

Подобно на **Freedom Fighters** тактическата част ще бъде доста елементарна и базово ще се състои само от класическите три команди attack, move и follow. Което обаче, според производителите, ще е повече от достатъчно. Така например, в показана пред журналисти мисия Кейн, Линч и няколко наемници трябва да нахлуят в някаква токийска административна сграда. Наместо да се занимава със сложни тактически планове Кейн (когото управляваме в случая) дава на всичките си "колеги" заповед да следват действията му. След което закачва въже за покрива, спуска се на необходимия етаж, разбива стъклото и нахлува в офисите, стреляйки. Останалите наемници просто правят същото, като по този начин се получава великолепен отборен синхрон без на играча да се налага да губи от екшъна, за да следи поверените си AI-изверги. Командите в **Kane & Lynch** са бързи и прости, дават се за секунди и от там нататък всичко зависи от Изкуственият Интелект. Който прочее е и основното ни притеснение, особено спомняйки си практическата му липса във **Freedom Fighters**. Но, предвид подобренията в последните **Hitman**-и сме склонни да приемем, че *Io* са работили сериозно по въпроса.

"Базисното отборно AI е базирано на стрелба, движение и промъкване по фланга" отговаря на незададения ни въпрос Гримли. *"Можеш да използваш една единица, за да привлече вражеския огън, докато друга заобиколи позицията им и ги нападне в гръб. Въпрос на секунди е да дадеш заповеди, когато попаднеш в престрелка и след това да се втурнеш на спокойствие напред с Линч, избивайки всичко живо с див блясък в погледа. Тактиката беше важна за нас, но не искахме да правим втори* **Full Spectrum Warrior**, *а бърза, луда екшън-игра. В основата си, отвъд добрата история и тактическите примеси* **Kane & Lynch** *е шоутър. С много кръв и пушеци. Големи пушки, луди герои и интернационални локации, знаете как е"* завършва Карън. Ние също свършихме. Искаме я тая игра.

Автор: **BoGLe**

Call of Juarez

>ЖАНР ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** TECHLAND **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** UBISOFT **> ПЛАТФОРМИ** PC

>ИЗЛИЗА СЕПТЕМВРИ

Всеобхватният тематичен хоризонт на екшън игрите, твърде рядко ни сблъсква със заглавия, пренасящи ни в напрегнатия и опасен свят на Дивия запад – факт, който хвърля в изумление. Особено предвид големите възможности за изграждане на една обширна среда за брутален екшън, а също и за сътворяване на стойностна и динамична фабула. Не по-малко поразителна е некадърността, с която редица производители се опитаха да пресъздадат тази атмосфера. Е, имаше и нелоши опити – като очарователния **Outlaws**, да речем, както и изключително забавния, но като че ли леко попретупан **Red Dead Revolver** на *Rockstar*. Ето че и пичовете от *Techland* са решили да натиснат спусъка, впускайки се в нелеката борба за спечелването на приза "best Western game ever". Надяваме се, успешно!

(нещо като) История

1882 г., южен Тексас. Били Кендъл току що е навършил 19 години, решавайки да напусне дома си, където в продължение на години е бил малтретиран от своя втори баща. Две години по-късно Били се връща обратно в родния си град, потиснат от репетативността на еднообразното си и безцветно ежедневие, силно желаейки да посети майка си. Същия ден градският проповедник (някогашен буйстващ гънслингър) научава, че от дома на брат му са се разчули изстрели. Отивайки там, той намира него и жена му мъртви, а в последствие забелязва Били, който моментално духва надалеч. Предполагайки, че Били е убил родителите си в пристъп на гняв, преподобният Рей решава да се завърне към миналото си, готов да отмъсти на племенника си за смъртта на брат си.

Мда, историята в **Call of Juarez** е доволно клиширана, но авторите фино са съумели да пренасочат фокуса на фабулата в една по-различна посока. Любопитно е, че в играта няма да проследим съдбата само на един от персонажите, а ще изиграем събитията от името и на двамата – Рей и Били. Наскоро появилата се демо версия на играта дава някаква представа за нюансите, които чертае геймплея, а ние ще се опитаме да направим паралел между фактите, публикувани от *Techland* и това, на което станахме свидетели, играейки пробната версия на **Call of Juarez**.

Този див, див Рей...

Поемайки ролята на преподобния Рей, ще имаш усещането, че играеш класически шутър от първо лице. Почти. Ще разполагаш с набор от класически оръжия. Например барабанен револвер, като би могъл да носиш по един във всяка ръка. Ще присъства така добре познатото ни подобие на автоматична стрелба с него, като за целта ще трябва непрекъснато да се набираш върху "петлето", държейки спусъка натиснат – действие, наречено "fanning". Като ефективност то силно напомня стандартния rapid-fire, правейки изстрелите значително по-неточни за сметка на скоростта на стрелба. Любопитна екстра е т.нар. *Concentration mode*. Той наподобява станалия толкова популярен напоследък bullet-time и дава възможност да убиеш двама или повече врагове наведнъж. Режимът се активира, когато извадиш и двата пистолета от кобурите. В този случай би могъл да стреляш по няколко врази едновременно за определено време, а когато то приключи, гледката как всички се строполяват

на земята едновременно, е жестока. Не са пропуснати и характерните за Дивия запад дуели. Идеята е когато схватката започне, да погледнеш надолу, с помощта на мишката, а след това моментално да вдигнеш поглед нагоре, симулирайки по този начин вадането на револвера от кобура. След това просто трябва да бъдеш достатъчно бърз и точен. Изненадите не свършват дотук – преподобният би могъл да сплашва своите противници, засипвайки ги с клетви от своята Библия. Може би колкото забавна, толкова и безполезна екстра. Едва ли главорезите в някогашния Див запад са се впечатлявали от анатемите, но виж, грамаден проповедник с два револвера в ръцете е доста по-внушителна гледка, нали.

...и онзи не чак толкова див Били

За разлика от Рей, Били е значително по-чевръст и въпреки че е напълно способен да използва най-различни огнестрелни оръжия, той предпочита да налага сганта с камшика си. Негов специалитет е безшумното промъкване покрай враговете, използването на хитрост и по този начин – избягване на директен сблъсък с тях. В повечето случаи лошите го превъзхождат числено и разполагат с повече огнева мощ, а това още повече подтиква към един по-стелт ориентиран стил на игра. За съжаление, демото разкрива сериозни проблеми с изкуствения интелект. Противниците се разхождат по едни и същи установени маршрути и това в известна степен убива трудността предизвикателността на геймплея. Може би в опит да компенсират тази леснина, авторите на играта са решили да я лишат от *stealth-bar,* което в интерес на истината, действително усложнява играта с този персонаж. Но това ли е начинът, по дяволите? Да не говорим, че понякога се случва играчът да бъде изловен от незнайно как озовал се зад гърба му гад, а не е изключено да бъде забелязан дори когато си мисли, че е напълно прикрит зад някой храст, дърво, камък...

Преди малко стана дума за камшика. Освен за убиването на всякакви диви животни и (евентуално) индианци, той служи и за достигането на различни обекти или изкачването до места, които принципно са недостъпни или извън обсега на играещия.

Всеки уважаващ себе си уестърн екшън трябва да предлага и възможност за яздене на коне. Тази опция присъства и тук. Управлението на конете е адски мъчна задача. Те се движат със скоростта на лека кола и в случай, че решиш да стреляш по противниците от гърба на животното, бързичко ще установиш, че далеч по-лесно е да похапваш супа топчета, заел челна стойка.

От техническа гледна точка...

Call of Juarez е красива игра. Безспорно. Поддръжката на Shader Model 3, внушителните пейзажи, детайлните сгради и персонажи, добре изглеждащите лицеви анимации, в комбинация с впечатляващата физика, оставят много добри впечатления. Възможността да бъдат възпламенявани почти всички обекти в играта, а също така и да бъдат гасени пожари, също е впечатляваща. Реализацията на тази екстра е на ниво. За съжаление въпросът с оптимизацията не стои по този начин. **X800 PRO** – компютърът, на който беше тествана – се задави с нея така, както не успя дори с **Oblivion**. Покъртително! Лошото във всичко това е, че на ниски детайли играта *определено* губи голяма част от чара си.

Персонажите като цяло са озвучени добре, докато озвучаването на предподобния Рей е направо брутално. Плътният му и гръмовен глас чупи моноблоци. Единствено начинът, по който звучеше потресаващият му монолог по време на петминутния loading screen, ме възпря да отида до кухнята и да си направя кафе. Били обаче е гей. Е добре де, ако не той, то този, който го е озвучавал, вероятно е. Иначе враговете си бръщолевят едно и също през цялото време, а тук-таме някоя птичка напомня за себе си, докато се разхождаш из гората.

На финала

Call of Juarez ще се появи някъде около средата на септември и тогава със сигурност ще можем да кажем доколко добра игра ще е. В случай, че бъдат отстранени проблемите с оптимизацията, изкуственият интелект бъде чувствително подобрен и бъде направена една финална полировка, то тогава играта би имала право на претенции върху приза "бест-уестърн-гейм-евър". В противен случай ще си го приберем в шкафа и ще го запазим за следващия уестърн-проект, който покаже нужните качества.

Автор: **doomy**

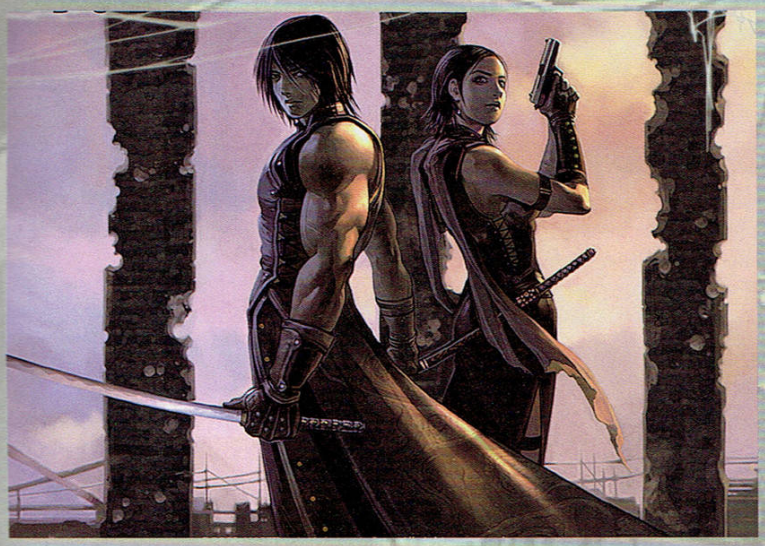
Gunz The Duel Online

По-добрата безплатна времегубка

>ЖАНР 3RD PERSON ACTION MMO **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** MAIET ENTERTAINMENT **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** MAIET ENTERTAINMENT **> ПЛАТФОРМИ** PC

>СТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ 500.MHZ CPU **>** 256MB **>** 64MB DX9 VIDEO **>** 1GB **> >САЙТ** HTTP:///GUNZONLINE.COM

Сега, приятелю, ще си поговорим за нещо различно. За нещо старо. За **Gunz The Duel**, едно алтернативно и напълно безплатно екшън ММО. Сигурно и ти не си особено въодушевен, виждайки думите "безплатно" и "ММО" в едно изречение. За тези, които не чувстват нещата като нас или не са запознати, нека първо поясним защо free онлайн игрите предизвикват инстинктивен скептицизъм. На първо място – твърде лесно достъпни са. Могат да ги играят дори Сульо и Пульо, което предполага наличието на всякаква паплач из сървърите, неизбежно е. Освен това, когато не плащаш за нещо рядко му се отдаваш напълно, един вид не го уважаваш достатъчно. Накратко: безплатните ММО-та не ти струват пари, но често струват много похабени нерви с останалите играчи. Съпортът на безплатните онлайн игри куца. И то много. Логично. Изисква се много време, за да се поддържа качествено едно ММО и сървърите, а то просто няма как да е достатъчно, ако го крадеш от времето си за почивка извън работния/учебния ден. Оттам и стотиците хакове, чийтове, експлойти и т. н., които са пряко следствие от липсата на адекватен съпорт и навременно ъпдейтване.



И все пак, защо пишем за такива игри? Защото, независимо от гореизброените съображения, в бездънното море от безплатни ММО-та все пак има и такива, които са достатъчно добри, за да заслужат вниманието ни. С уговорката, разбира се, че не биха могли да се конкурират с най-добрите образци сред платените им събратя.

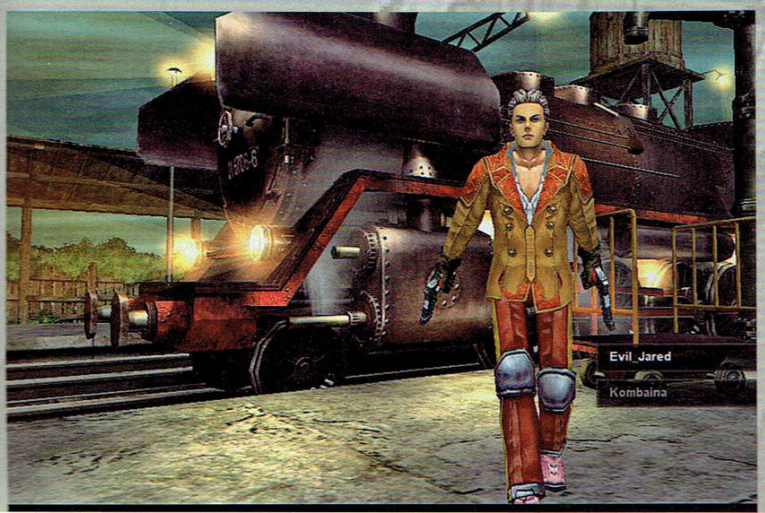
Такава игра е и **Gunz The Duel**.

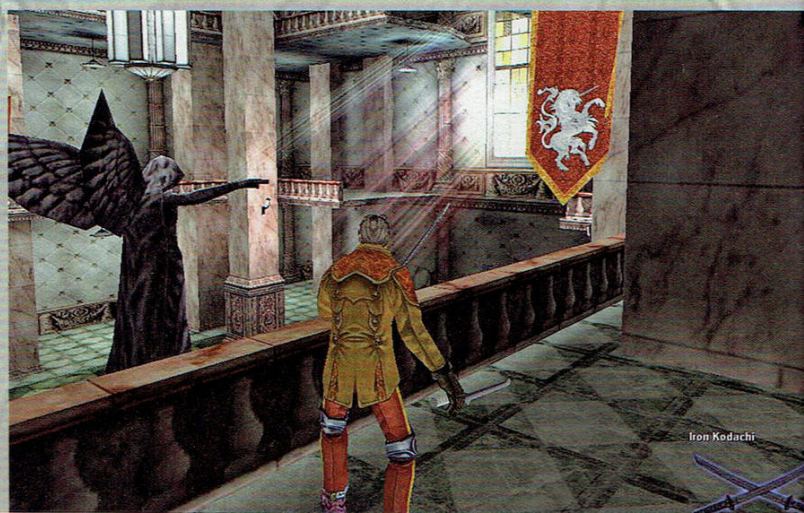
История и Геймплей

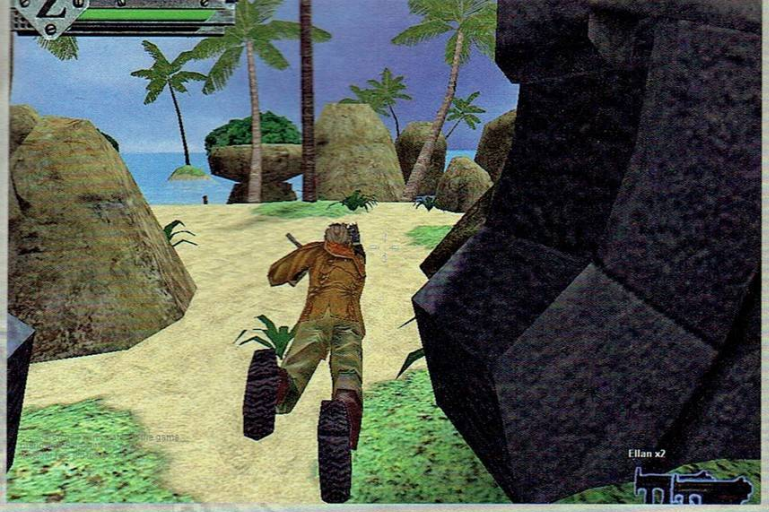
Историята на **Gunz** е смъртоносно клиширана, а и предвид факта, че няма почти нищо общо с геймплея, направо я прескачаме. **Gunz** не е типично ММО. Поскоро е (твърд търсън) екшън игра пренесена на онлайн сцената. Сблъсъци между играчи, при които се използват пушкала и хладни оръжия. Налични са малко на брой, но важни RPG елементи, които не са трудни за усвояване, не са от критично значение, но в двубоите между развити персонажи с висок левъл решават почти всичко. В играта имаме стандартните типове геймплей, познати ни от повечето екшън заглавия. Изборът на клас не е от определящо значение – от класа зависи единствено началната екипировка, която след качени десетина нива вече ще изглежда коренно различно.

Ролевата система се състои в това, че с всяко убийство на противник носи точки опит, водещи до вдигане на нива. С качването на левъл обаче характеристиките на персонажа (които са точно две – *здраве* и *броня*) не се подобряват, просто получаваме достъп до по-напреднала екипировка. Самите предмети се делят на: *меле-оръжия* (катани, ками), *огнестрелни оръжия* (пистолети, узита, карабини, РПГ-та), *броня* (по-скоро дрехи...) и други айтъми като пръстени, гранати, аптечки, димки. Екипировката се закупува с пари, които също получаваме от убийствата на противниците си. Интересното тук е, че има определен максимум от тегло, което можем да носим. Това означава, че играчът трябва добре да прецени какъв стил на игра ще предпочете (предимно меле или далечни атаки, повече муниции с по-малък демидж или малко на брой, но смъртоносни муниции и др.), тъй като не може да очакваш да носиш най-тежката броня и същевременно да си нарамил някой гранатомет. Ако искаш да се радваш на тежко основно оръжие и добро второ – ще ходиш гол!

Геймплеят е доста динамичен. Екшънът е бърз, престрелките са добре направени, ефектите са добри, нивата – балансирани. Освен стандартните елементи, присъщи на всяка мултиплейър пуцалка, тук имаме и няколко доста интересни трика, като тичане по стени, премятания, засилки, висене от повърхности с помощта на катаната и какво ли още не. Истината е, че тези прийоми, веднъж овладени до съвършенство, правят игра-







та истинско забавление. Тук вече говорим за тъй наречения K-style (Korean Style) на игра, при който целта е почти да не стъпваш на земята, за да избягваш до максимална степен вражеската стрелба, да използваш популярните kodachi и dagger комбота, пеперудената стрелба (доста трудна за усвояване техника) и още много движения, различаващи нормалните играчи от наистина отдадените и умели такива. По нивата има бонуси като „кръв", броня и муниции, а някои карти (особено отключените след 21-во ниво) са изпълнени с множество идейни капани, които могат да отнемат от експириънса ти, дори може да излезеш от дадена игра на минус, ако не внимаваш.

Картите са малко на брой, но пък са достатъчно добре направени, за да не писват. След 21-во ниво се отключват още две такива, при което вече наистина започват да се отсяват добрите играчи от авантаджиите, дошли просто да поцъкат малко. Играта де факто започва именно някъде след 20-25 левъла. Дотогава ще се нагледаш на тотална аматьорщина, постоянен спам в каналите, никове от рода на I_Ownz_y00, zuppa_killa_93 и т.н. Който успее да надскочи тази граница, вече наистина ще се радва на балансирани карти, добра екипировка, където от съществено значение са не парите, а правилният според ситуацията и противниците избор и ако евентуално попаднеш в някой от добрите кланове – чудесни отборни сблъсъци.

Играта има и някои проблеми. На първо място това са хаковете – неизбежни при безплатните MMO-та, както казахме, чиито защити се ъпдейтват веднъж на месец-два. След като се стигне до високите нива обаче, вече ясно си личи кой прави фрагове с майсторство и кой – с непозволени средства, тъй че нечестните играчи нямат шанс да се задържат и пет минути в качествена high-level игра. Слагаш ги после в игнор списъка и готам.

В играта няма т. нар. „high end" съдържание. Едни и същи карти, едни и същи оръжия, никакво разнообразие откъм нищо. Нямам търпение да достигна заветното 66-о ниво (максимумът) когато вече няма да мисля за експириънс и пари, ще играя в истински и равностойни кланови сблъсъци, макар че без предизвикателството от трупането на нива удоволствието вероятно постепенно ще избледнее. Не че **Gunz** изисква много време за игра – напротив. Един-два мача на ден не отнемат повече от час и са достатъчни, за да се поддържа форма и да се левълва подобаващо.

В бъдеще

Обещанията на корейците от *MAIET* са за предстоящото въвеждане на още допълнителни куестове, за които се говори още от стартирането на играта някъде в края на 2005-а. Те са вече налични в корейската версия на играта и от видените филмчетата и риплеи изглежда, че притежават голям потенциал. Да се надяваме, че нововъведенията и откъм екипировка и въоръжение също ще си заслужават. Обещава се и по-ожесточена борба с чийтърите.

Обобщавайки казаното, ако търсиш безплатно MMO, което да се различава от типичния китайско/корейско/японски фарминг, то **Gunz The Duel** е правилната за теб игра. Въпреки недостатъците и проблемите си, тя има потенциал да ти се хареса. Независимо от множеството чийтъри и досадници, с надскачането на ниските нива играта тръгва на много по-високи обороти и нещата започват да си идват на мястото. Все пак не очаквай шедьовър. Нито на аудиовизуално, нито на геймплейно ниво. Просто една приятна и неангажираща пуцалка, която спокойно можеш пускаш за час или два на ден и пак да си в крак с останалите. А ако решиш сериозно да навлезеш в играта, след 20-то ниво те очакват наистина добри играчи и епични отборни сблъсъци. Опитай, нали е безплатно все пак?

На DVD-то към броя можеш да видиш кратко демонстративно филмче, собствено производство, което ще ти помогне да добиеш по-добра представа за играта. Ако искаш да се свържеш с автора на статията в играта, търси Evil_Jared на сървър 3.

6

По добра от: Dungeon Siege

По зле от: Titan Quest

Добра

Визия » 5
Доста остаряла графична платформа с кофти текстури и ръбати модели. Компенсира с нелоши дизайн, ефекти и моушъ кепчъринг.

Звук » 7
Нищо изключително откъм звукови ефекти. Приятни индъстръ ъл инструментали за фон.

Геймплей » 6
Има вероятност да те отказе в първите петнайсетина левъла, а именно след това започва да става интересна. Жалко. Има кой во да се желае и от баланса.

Оценка Потенциал: 7
Очаква се голяма инжекция с новости, както и подобрена борба с хаковете. Но като знаем до момента как се справя екипа им с нововъведенията...

Автор: **BoGLe**

Faces of War

>ЖАНР RTS **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** BEST WAY **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** UBISOFT / 1C COMPANY **> ПЛАТФОРМИ** PC

> ИЗЛИЗА СЕПТЕМВРИ 2006

Поредното заглавие, базирано на Втората световна война. Какво ли би могло да се каже още за това колко уморени се чувстваме от тази **WWII** напаст, което да не прозвучи като клише? Честотата, с която гейм производителите бълват своите продукти, експлоатиращи темата, вероятно се конкурира с тази на чифтосването при африканските лъвове (20 до 40 пъти дневно). Колкото и на никого от нас да не му се иска да се занимава с подобни игри, рецензентският дълг е над всичко и затова все се намира някой, който да изтегли дългата клечка, а ако няма желаещи, редакторът просто си избира един, обикновено новобранеца.

Както и да е, по-важното е още в самото начало на тази статия да кажем, че Faces of War – може би донякъде изненадващо за незапознатите и независимо че е базирана на Втората световна – като нищо може да се окаже истински сюрприз сред реалновремевите стратегии на тази година. Но да спрем с увертанията и да преминем към същинската част.

Спомняш ли си Soldiers: Heroes of World War II? Изключително разнообразна и адски недооценена екшън/стратегия на същите тия пичове от Best Way, която се отличаваше и с нечовешка на моменти трудност. Faces of War спокойно би могла да бъде възприета като нейно продължение. Faces of War също няма да е класическа RTS, а по-скоро squad-based такава. Характерното за повечето стратегии е събирането на ресурси, строенето на сгради и производството на единици. Тук това отсъства, отстъпвайки мястото си на редица любопитни тактически елементи. Това от своя страна неминуемо дава един по-различен облик на играта. Като всяка WWII стратегическа игра, прехвърляща ни на територията на Европа, Faces of War ще предложи три напълно различни сингълплеър кампании, даващи възможност да се сражаваме от името на съюзниците,

германците и руснаците. Въпреки че ще поемеш контрола само над една малка група войници, десетки други солдати, управлявани от компютъра, ще се сражават заедно с теб. В случай, че твоят взвод оредее по време на битка, винаги би могъл да „презаредиш" отряда си от редиците на споменатите компютърно управлявани солджъри. Микрониджмънтът в играта е изключително сполучливо интегриран и опростен. Управлението на единиците е общопонятно и елементарно, още повече, че ще разполагаш с много удобно on-screen меню. Досаден артилерист ти създава неприятности? Натискаш иконката с базуката и БУМ! Проблемът е решен. Дадена група противници се е прикрила зад близката стена? Този път използвай бутона с изобразената на него граната и един от твоите войници моментално ще им стъжни животеца с някоя „лимонка". Има вероятност някой от вразите да побегне панически. Чудесна възможност за твоя отряд да го направи на решето. Впрочем, що се отнася до ИИ – за него могат да се кажат само добри думи, ако обещанията бъдат спазени. Според уверенията на Best Way ще можем да организираме атака буквално с две-три кликвания на мишката. Останалото войничетата вършат автоматично, и което е още по-радващо – със стряскаща прецизност!

В техническо отношение Faces of War изглежда и звучи внушително! Демо версията на играта даде достатъчно ясна представа за прекрасната ѝ визия. Чудесно моделирани единици, реалистични терени, превъзходни particle ефекти. Просто трябва да видиш чудовищните експлозии и хвърчащите във въздуха части от разрушените танкове, следите от пушек, които оставят ракетите след себе си, а да не говорим, че и почти всеки един обект в играта би могъл да бъде разрушен, което нерядко ще оказва влияние по време на битка. Звукът? Достатъчно реалистичен, за да подчертае автентичната атмосфера.

Faces of War ще се появи на пазара съвсем скоро, след като този брой е на пазара, така че се оглеждай за нея. Със сигурност това ще е първото WWII заглавие, което моя милост ще опита от Call of Duty насам. Споменатата демо версия остави добри впечатления. Всички се надяваме, че и крайният резултат няма да ни разочарова.

Sword of the Stars

>ЖАНР E4X СТРАТЕГИЯ **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** KERBEROS PRODUCTIONS **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** DESTINEER / LIGHTHOUSE INTERACTIVE **> ПЛАТФОРМИ** PC

>ИЗЛИЗА СЕПТЕМВРИ 2006

Като говорим за „странни" неща, чувал ли си за латимерията? Някои я наричат „жив фосил" или „живо изкопаемо" – един от двата открити досега представители на рибите "ръкоперки" (полу-риби/полуземноводни), населявали Земята преди повече от 60 милиона години. Удивително нали? Едно от необяснимите чудеса на природата.

Оказва се, че понякога и в иначе стегнатите, комерсиални редици на гейм-индустрията успява да се промъкне по някоя такава латимерия – отломка от отдавна отминали, по-добри времена. Sword of the Stars е представител именно на такъв, считан днес за практически изчезнал вид – този на т.нар. 4X стратегии[1].

Адски хрътки в космоса [2]

Признавам, пресилвам до известна степен нещата. Съвсем наскоро колегата Orlinator разгледа друг представител на същия поджанр – Galactic Civilizations II. В този ред на мисли не може да се твърди категорично, че никой вече не прави 4X стратегии. Друг е въпросът, че такива няма да намерите в портфолиото на EA или Microsoft. По-скоро ги търсете при световно неизвестни студия като Kerberos Productions – отбор от 35 гейм-дивелъпинг ветерани, участвали в разработката на заглавия като Homeworld: Cataclysm и Ground Control.

Същите, в пристъп на нещо което, предвид установилите се напоследък гейм-реалности, приемаме като „творческа и креативна лудост" са се нагърбили с амбициозната задача да съживят мъртвия (и погребан според повечето играчи) жанр на космическите стратегии.

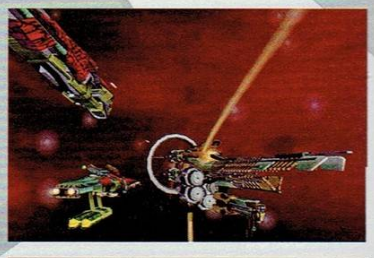
Нещо повече – по всичко личи, че Kerberos смятат да отидат дори по-далеч и да върнат 4X игрите към корените им, предоставяйки на играчите уникалната възможност да погледнат назад през времето към ерата на Master of Orion. Една епоха, когато заглавията от този вид комбинираха мащабна, сложна и задълбочена стратегическа част с бързи, високоадреналинови битки в реално време.

До Антарес и обратно

По думите на един от създателите на играта – Мартин Сирълис, от геймплейна гледна точка Sword of the Stars споделя някои общи черти със споменатата вече класика Master of Orion – най-вече що се отнася до „полираност" и комплексност в стила на игра. Изследването на звездната карта ще става в типичната за подобен род заглавия 2D перспектива, а битките ще се водят от 3D. При това идеята на авторите е да накарат играча да се чувства като Галактически император (в стратегическата част) и Флотски адмирал (в реалновремевите сблъсъци).

Вселената на SotS включва четири уникални раси (Хора, Хайвърс, Таркас и Лийр), всяка от които притежава собствен набор от технологични предимства и недостатъци. Технологичното дърво включва над 150 коренно различни технологии за откриване. При това няма „най-правилен" път за развитие – комбинациите се променят динамично от едно преиграване към друго, тъй като макар да съществува някакъв базов набор от изобретения, който е неизменен, някои от производните открития се генерират на случаен принцип. Новооткритите технологии се отразяват незабавно върху класа на космическите кораби на расата, тяхното въоръжение и ефекта им на поражение. Финалната версия на играта ще включва над 40 различни типа оръжия.

Отделно всяка раса разполага със свой собствен начин за придвижване между различните звездни системи, което диктува и коренно различния стил на игра в зависимост от това на чия страна избереш да застанеш в конфликта. Крайната му цел, разбира се, е постигане на Галактическа доминация.



Демос и Кратос

По времето, когато пишех тази статия, пичовете от Kerberos взеха, че пуснаха доста обширно демо на продукта си. Впечатленията, които то оставя, са до голяма степен смесени. Отсега се вижда, че тази игра няма да допадне на всеки, но съм почти 100% сигурен, че ти вече си се досетил за какво точно става дума.

Горчивата истина е, че тук говорим за поредния кандидат за титлата „Най-добра игра, която никой не игра" – сложна стратегия, без шарения, без пикселни и вертексни шейдъри, без „семки и бонбонки"; изисквяща доста време за разучаване – време, което ще прекараш основно в четене – било то на подробните указания в хелпа, било на информационните бюлетини, които са жизнено важна, неизменна част от 4X геймплея.

Все пак за окончателна присъда по казуса Sword of the Stars ще трябва да изчакаме финалната версия (която, предвид „златния" статус на играта, трябва да се появи в началото на месец септември), но лично за нас дори и демото беше достатъчно, за да заключим, че това заглавие може да даде много, наистина много на един запален почитател на жанра. Опасяваме се само от едно – че може би не са останали много такива наоколо.

---

[1] 4X = eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate (Изследвай, Разширявай се, Използвай, Унищожавай)

[2] Kerberos или Cerberus (Цербер) – тригловото куче, пазещо вратите на Хадес (Ада) в гръцката митология

Автор: **MrAK**

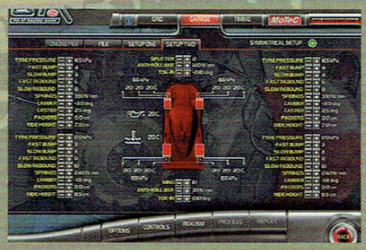
GTR2

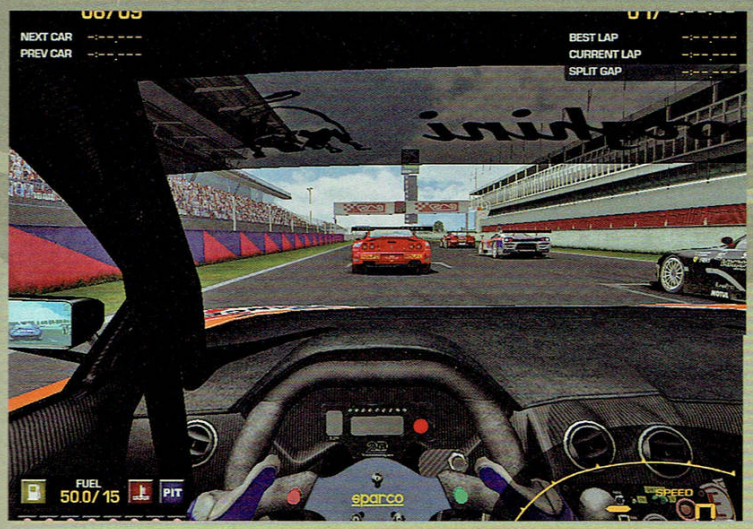
>ЖАНР РЕЙСЪР **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** SIMBIN DEVELOPMENT TEAM **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** DESTINEER / LIGHTHOUSE INTERACTIVE **> ПЛАТФОРМИ** PC

> ИЗЛИЗА СЕПТЕМВРИ 2006

Малко повече от година след появата на първата **GTR** игра на *10Tacle Studios* се задава и продължението ѝ. Оригиналът стана особено популярен сред хардкор рейсинг средите със своите лицензирани автомобили и писти, но наачй-вече със смазващо високото ниво на реализъм и невероятно детайлните възможности за настройки по колата. За сметка на това тези от нас, които са свикнали на по-аркадни рейсинг заглавия, твърдо заклеймиха **GTR** като "невъзможна за игра". Дали продължението ще е "старата песен на нов глас" или разработчиците са си взели поука от отзивите на геймъри и критици? Да видим. Настоящият материал се позовава както на официална и не дотам такава информация, така и на излязлото наскоро демо на **GTR 2**.

Играта пресъздава GT шампионата на FIA, в който участват супер коли като Maseratti, Ferrari, Lamborghini и Porsche, но разбира се в състезателни варианти. Шампионатът се провежда на лицензирани писти на FIA, които би трябвало да са ви познати и от другите им състезания като Formula 1 или WTCC. Ще имате възможност да управлявате високооборотните зверове по 36 различни трасета – тези, които са били актуални в сезоните 2003 и 2004 на FIA. Някои от пистите ще се повтарят, но с малки разлики – такива, каквито са направени през въпросните години. За свое удоволствие ще можете да седнете зад виртуалния волан на над 40 различни автомобила, разбира се всички реално съществуващи, участващи в шампионата и – според думите на разработчиците – със свое собствено, максимално близо до истинското поведение на пътя. Конкретно в демото ще имате възможност да карате Lamborghini Murcielago и Ferrari 575 по Circuit De Catalunya в Барселона, Испания. Първите ни впечатления са, че автомобилите наистина се държат характерно по трасето и ще трябва да нагодите стила си на каране спрямо колата, която сте избрали. Информацията, която получавате на екрана, е разнообразна и детайлна. Естествено присъстват помощните табелки какъв завой следва и препоръчителната скорост, на която да го вземете, но освен това във всеки един момент можете да се информирате за състоянието на окачването, гумите, скоростната кутия и още доста важни за колата ви части. Цялата информация, която се вижда на HUD-а, може да бъде скрита от менюто с опциите на играта, но ще трябва да сте истински специалист в автомобилните симулатори, за да можете да играете **GTR2** само по усет. Настройките на самите автомобили дори и само в демото наистина са много, дори бихме казали прекалено много. Можете да пипнете всичко – от налягането в гумите до максималните обороти на двигателя, но за да подобрите наистина работата на колата, ще ви трябва висше образование или много търпение, за да работите на принципа проба-грешка.





С удоволствие забелязахме, че **GTR2** е снизходителна и към по-неопитните играчи. Многобройните опции за асистенция включват помощ при подаването на газ на завоите, анти-блокираща система при спиране и автоматичен контрол на ъгъла на завиване. Всички тези настройки могат да бъдат изключени, но ако нямате волан, не бихте искали да правите това. В този ред на мисли - приемете, че **GTR2** не може да се усети в цялата ѝ прелест при игра с клавиатура.

За финал – малко обещания от разработчиците. Според тях в играта ще видим променливи метеорологични условия, различна степен на влажност на пистата, ако е валяло по-рано, както и места, където гумите се износват повече и съответно оставят парчета по трасето – оттук и по-добро сцепление. Освен това ИИ-то в играта няма да стартира, все едно знае пистата и първите обиколки ще кара предпазливо и с повече грешки, особено ако условията са тежки.

Повече подробности – след около месец, когато ще ви разкажем за пълната версия на **GTR2**.

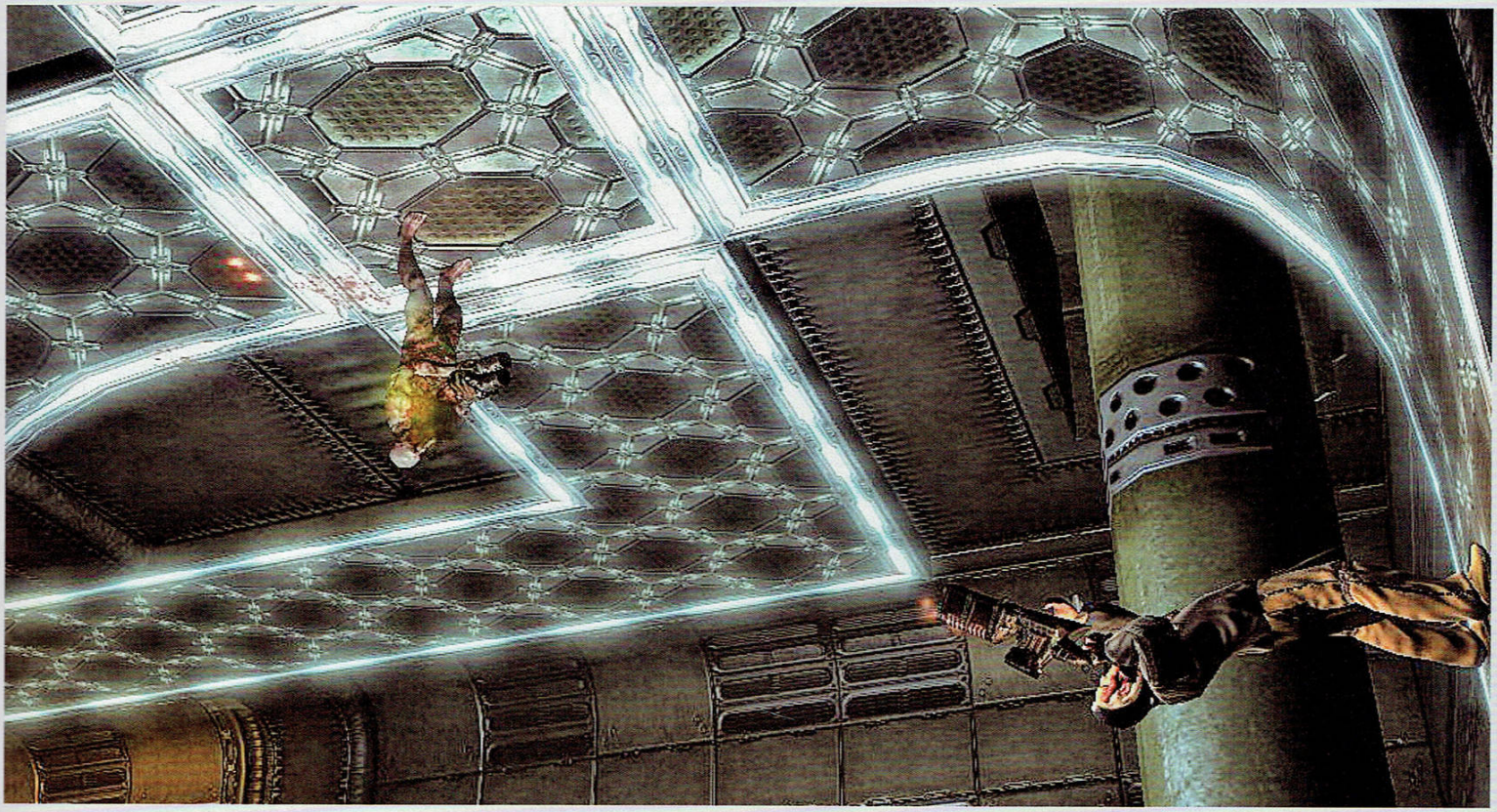
World of Warcraft
Trading Card Game
Ще се родят герои.
Ще се сътворят легенди.
Чуй зова!
Най-очакваната игра с карти тази година идва през октомври!
Зашеметяващи оригинални рисунки от най-добрите съвременни художници!
"Loot" карти с оригинален код, с които да промениш облика на своя World of Warcraft Online герой!
Играй с любимите си клас и раса, за да изпиташ цялата дълбочина на World of Warcraft Online в игра с карти!
Състезавай се в програмата за турнири с карти World of Warcraft и спечели невероятни награди!
За повече информация посети:
www.UDE.com/WOW
LICENSED BLIZZARD ENTERTAINMENT PRODUCT
© Upper Deck Europe BV, Flevolaan 15, 1382 JX Weesp, The Netherlands. All rights reserved.
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Warcraft, World of Warcraft and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries.
All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.
UPPER DECK ENTERTAINMENT

Автори: **SHRAiK Duffer**

Multiprey

Не ги бива индианците за работа в екип, ей!

>ЖАНР FPS **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** HUMAN HEAD STUDIOS **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** 2J GAMES **> ПЛАТФОРМИ** PC, XBOX 360

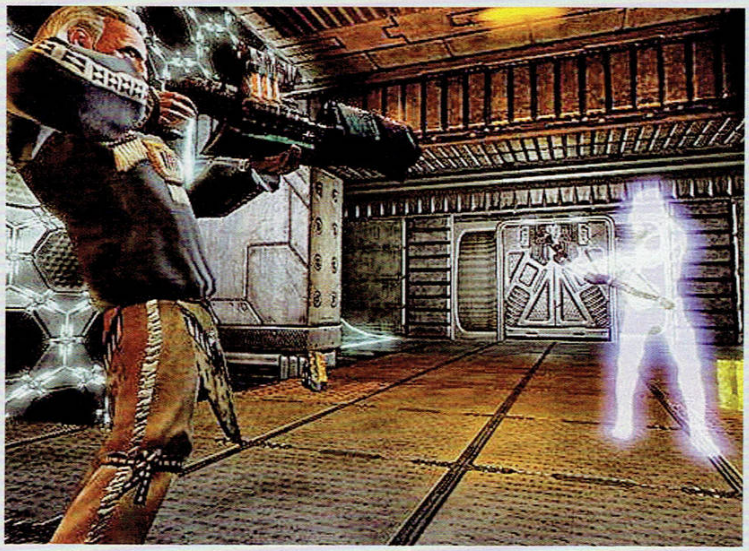


След като се позабавлявахме с превъзходния сингъл на **Prey** настана време да обърнем внимание и на играта в мрежа. Истината е, че **Multiprey**-ят далеч не блести толкова, колкото сингъла. На първо място е муден. Ленив направо. Самото движение на героя не е чак толкова трагично (всъщност трагично е, но скокът поне е хубав), но нещата не свършват само с начина и скоростта на придвижване. Да започнем с това, че голяма част от картите са осеяни с познатите от сингъла гравитационни полета и по тях се движим като свършили (номер 2) в боксерките. При оръжията нещата са „на кантар", демек има и някои добри попадения, но повечето просто не пасват на тези огромни нива, в които играчите се търсят с отчаянието на влюбени водни бълхи, пуснати в 2 различни аквариума. Впрочем мудността донякъде е логична, защото при тези изпълнения с гравитацията, ако играта беше и прекалено бърза, трябваше да се продава с доживотен абонамент за аналгин в кварталната аптека. Но съвсем определено върху изострянето и динамиката на геймплея трябва да се работи сериозно.

Режимите на игра са ДВА – Deathmatch и TeamDeathmatch. Безобразие. Персонажите са сред най-грозните и безидейните.

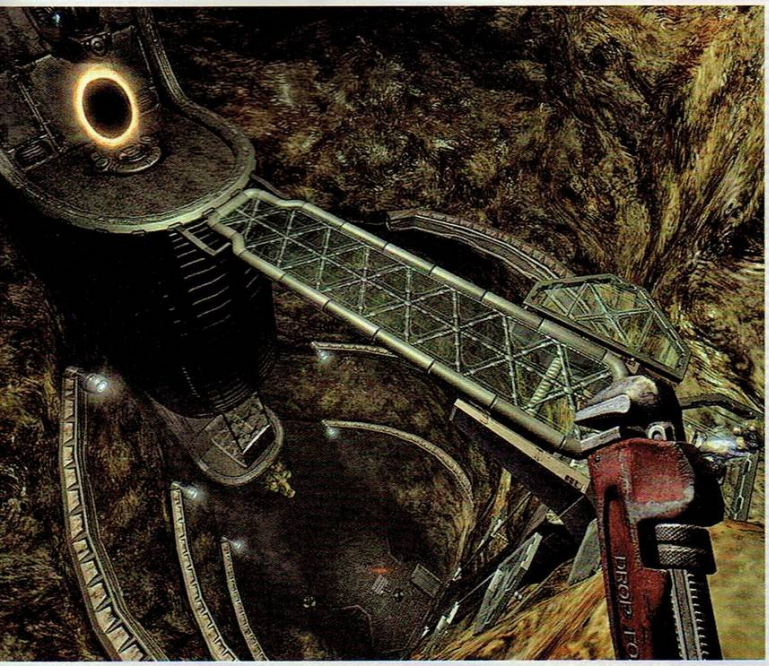
Надежда има, но тя е свързана по-скоро с някакви бъдещи пачове и поправки. Играта притежава потенциал. **Multiprey-я** може да е всякакъв, но поне е *различен*. Тук, за разлика от „куековския" тип шутъри, няма предпоставки за т. нар. "грухтене" (играчът се стреми да обере всичката броня и бонус здраве по нивото, за да е максимално „нагрухтян" при срещата си с противник). Има един Megahealth (двойна кръв) и това е. Оттам насетне, всичко опира до сръчност и съобразителност.

Иначе на **Multiprey**-хоризонта се задават добри вести. В момента *Human Head* усилено работят върху пач, който ще добави 4 нови карти (предвидени са за по-малко играчи) и 6 нови персонажа (Джен, Елхуит, Майката, Беки, Ловец, Елитен Ловец). Ако добавят и някой и друг режим



на игра, или поне мутатори в стил **Unreal Tournament** няма да е никак зле. Каквото и да правят обаче, повече от сигурно е, че **Multyprey**-я никога няма да се доближи до титаните – **Quake3**, **Unreal Tournament**, **Painkiller**. Би могъл обаче да се доближи до големите.

Като анти-МР-гийк, ще си позволя да кажа само няколко думи за **Prey** експириънса в мрежа. Краткият вариант на словото се заключава в следното: точно както и в самостоятелната кампания,

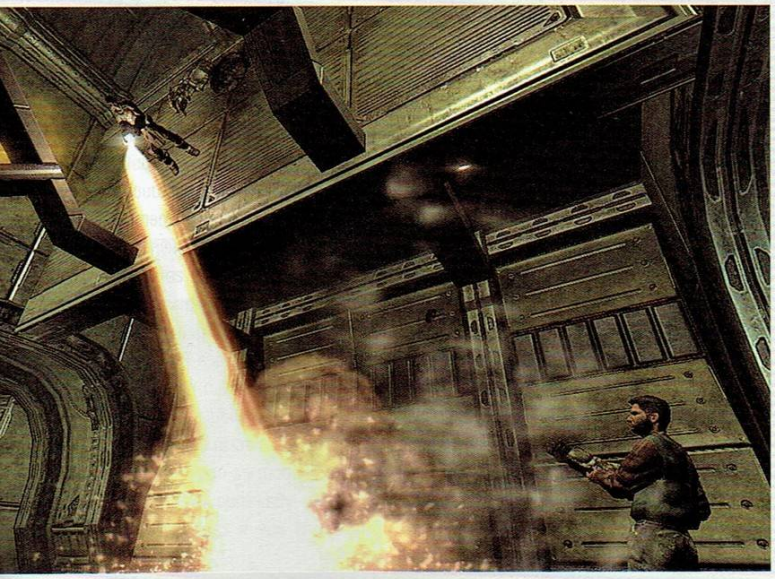


опонентите си, докато се носиш между тях в безплътната си форма, а в същото време физическото ти тяло си стои смотано на безопасно място.

Непрестанната игра с гравитацията пък си прави постоянни шеги с вестибуларния ти апарат, внасяйки допълнително объркване и хаос (а в крайна степен и неподправено забавление) в иначе класическия режим „всеки срещу всеки".

На другия край на скалата са проблемните зони в геймплея – липсата на динамика, огромните паузи и отегчителното обикаляне, което ги съпътства, между схватките, небалансираните и лишени от вдъхновение оръжия, малкото на брой карти...

Мултипрея можеше да е един от най-развлекателните, надъхващи и интелигентни варианти за мрежова игра. И е! В първия половин-един час. После тръпката започва да гасне.



играта проявява удивително шизоидни наклонности и успява едновременно да впечатли страхотно играча, да изтръгне от него вдъхновено УАУ и после да го отегчи до смърт.

Дългият вариант на коментара отново ще ни върне към факта, че на ниво левъл дизайн това заглавие изобилства от брутално оригинални хрумвания, които могат да ти отвинтят главата. Разчупени нива, вдъхновени, направени с фантазия, предразполагащи към прилагане на много и различни стратегии за владеене на картата – от директния-класически, през техниката на „Хитрото каше", свито в някой тъмен ъгъл стиснало снайпер, та чак до подход тип „Разиел в сенките", при който можеш да използваш способността да бродиш из света на духовете и да отстрелваш

По добра от:

Doom3

7

описаните Огромни

По зле от:

Откроява се

Фън » 7
Забавна, забавна, забавна и изведнъж писва. Егати.

Мудност » 7
Сиреч – БАЯ! Играта в мрежа е БАВНА. Ако сте пожизнени фенове на Quake 1, да речем, ще се отречете от нея в «Държавен вестник».

Модове » 0
Ама съвсем нищо, бре! Deathmatch, Team Deathmatch и... толкова.

Разнообразие: 10
Нелоши карти. Гравитационни падове, битки надолу с главата, игри в режим Spirit Walk, летене с разни совалки. Прилични са нещата тук.

Автор: **Snake**

Reservoir Dogs

I don't give a good FUCK what you know, or don't know, but I'm gonna TORTURE you anyway, regardless...

>ЖАНР ЕКШЪН ОТ ТРЕТО ЛИЦЕ/РЕЙСЪР **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** VOLATIVE GAMES **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** EIDOS INTERACTIVE **> ПЛАТФОРМИ** PC, PS2, XBOX

>САЙТ WWW.RESERVOIRDOGSGAME.COM/

С игрите, базирани върху актуални филмови продукции, сме се примирили, няма как. Държащите на психическото си здраве геймъри ги подминават с пренебрежение, а особено крайните киномани им хвърлят по едно око, колкото да се убедят, че правилото не е намерило своето изключение и този път (и в резултат, около веднъж годишно, попадат на някое и друго малко бисерче от сорта на сладурския джъмп енд рън **Ice Age 2: The Meltdown**).

Докато, преди няколко месеца, в добре подредената ни вселена не плъзнаха грозните пукнатини на колебанието. Причината – **Godfather: The Game**. Дигитализацията на иконичната лента беше продукт, спрямо който просто не знаехме как да постъпим. Игра по *Кръстникът,* за бога? Как да откажеш на *предложението*, въпреки отчаяните писъци на здравия ти разум, че се набутваш във фундаментални говна. Да подминеш треторазредното екшънче, докопало се до лицензa за поредния летен кино хит, който ще си забравил още преди края на туристическия сезон – хубаво. Но да пренебрегнеш *класиката*...

И, усетили слабостта ни, тази горчива рана в житейските ни възприятия, производителите се нахвърлиха към нея, подобно на акули, надушили кръв. С което се обособи една по-специфична подкатегория на игрите по филми: игри по филми, които достатъчно голям брой хора считат за култ. Демек – удар по далеч по-силна киноманска слабост. **Godfather: The Game** смърдеше на развалена риба, преседяла няколко месеца в пощенската кутия на някой предприел дълбоководна екскурзия с бетонирани крака нещастник. Но се продаде добре. Задават се игри по *Скарфейс* и *Жега*. Задава се дори игра по *Lost,* в която – какво? – докторчето ще стреля с узи по Другите?! Ей на, тук Дишков пак вие любовно името на Сойър, подобно на мангуста в любовния си период. Гавра с нечий култ или не – и те ще се продават добре.

Mr. Pink: This is bad. This is so fucking bad. Is it bad?

Mr. White: As opposed to good?

Във всеки случай, закономерно отвратени от въпросния **Godfather,** бяхме още по-закономерно стресирани от игралното изнасилване на една друга лента, пред която се прекланяме. Онази от заглавието. И какво беше изумлението на верния ти до цироза рецензент в мое лице, когато гореописаното изнасилване е дало на света една съвсем нелоша игра. Която в нито един момент не губи връзка с лентата от 1992 година, положила основите на мейнстрийм-инди кината. И си остава тарантиновска до последния пиксел, въпреки погнусения отказ на режисьора да има каквото и да е общо с проекта. **Reservoir Dogs** е правена *от* фенове на едноименния филм *за* фенове на едноименния филм. При това – с видимо преклонение. Никой не те кара да натискаш серия от бутони, за да може Мистър Блонд да отреже ухото на Марвин Наш, никой не се гаври с историята, подобно на случая със сицилианското китайче от **Godfather**. Не вярвах, че ще го напиша, но играта по **Reservoir Dogs** не разрушава ореола на филма, а го кара да заблести още по-ярко. Разгръща в екшън сцените си непоказаните моменти покрай проваления обир, претворява в изненадващо стилните си междинни анимации ключовите сцени от лентата, припомня ти първичния куулнес от времената, когато всички бяхме с едно *Криминале* по-невинни, дава ти възможност да влезеш в кожата на култовите престъпници с цветни имена, плъзвайки геймплея си по пътеките на мъртвите им морални устои и свършва точно навреме – докато брутални сцени на насилие и цветистият диалог все още впечатляват и не са ти досадили. Авторите на **Reservoir Dogs** дори не са допуснали, че продуктът им може да попадне в ръцете на човек, който не е гледал филма, защото въпросният няма да схване нищо в хаоса от виолентни сцени и цинични диалогови престрелки, няма да разбере дори кои са героите му и за какво се борят. За такъв човек "**Кучетата**" няма да бъдат нищо повече от евтин, излишно агресивен и претенциозен екшън. Което май съвпада съвсем точно с мнението за филма на хората, които не го харесват (не ги знаем кои са, защото мама ни каза да не дружим и играем с деца, които не могат да схванат куулнеса в идеята за Майкъл Медсън, изтезаващ полицай под звуците на *Stuck in the Middle With You*).

Всъщност тази игра е пълната противоположност на правената с много пари и малко уважение кръстническа изцепка на *EA*. И ние я харесахме точно заради това.

Mr. Pink: You kill anybody?
Mr. White: A few cops.
Mr. Pink: No real people?
Mr. White: Just cops.

В геймплейно отношение **Reservoir Dogs** предлага сравнително равни дози търд пърсън екшън и екшън рейсър. За разлика от **GTA** и клонингите му обаче, липсва свобода на действие и възможност да ходиш пеша или да шофираш по твой избор. Мисли си по-скоро за нещо подобно на **James Bond 007: Everything or Nothing** – автомобилните преследвания и престрелките просто са разделени в различни нива. Първите са по-острани от обществен кенеф на Централна гара, вторите са брилянтно реализирани – нещо като бест-оф на жанра, плюс някои хитри нововъведения. Именно за тях ще си говорим в този абзац.

При все неминуемите съпоставки с властелина на престъпните екшъни – **GTA** серията – бързо ще установиш, че **Reservoir Dogs** няма много общо с нея. Не знам дали се е получило благодарение на блестящото озвучаване или на познатата атмосфера, която закупеният лиценз генерира още на ниво заглавие, но при все комиксовия си минимализъм "**Кучетата**" оставят усещането за нещо реално, пълнокръвно и истинско. Някак знаеш, че разпиляваш черепите на глави на семейства, усещаш как раните болят зверски много. Наместо пионки, които са оставени по дъската, за да се разиграе играта на полицаи, престъпници и цивилни, виждаш живи хора, които се молят за живота си и се опитват да оцеляят.

Reservoir Dogs е виолентна, *адски* виолентна игра. Не заради кървищата. А защото моралните избори, които взимаш на всяка крачка от нея, са изненадващо истински. И, когато от радиостанцията на мъртвата полицайка се чуе писък "Убиха Сара! Господи, убиха Сара!"; когато трябва да пребиеш с приклада на пистолета си възрастен човек, мълвящ имената на внуците си, само за да покажеш на ченгетата, че не се шегуваш, нещо в теб се пречупва. Или, респективно, линията на циничната ти усмивка не се променя, защото усещаш с всяка фибра на... хммм... пада си, че си прекрачил границите на обществото и връщане назад няма.

Mr. Pink: You're acting like a first year fucking thief! I'm acting like a professional!

Шокиращо, **Reservoir Dogs** може да се изиграе без да дадеш нито един изстрел. Освен вече похвалените престрелки, в които наистина усещаш тежестта на оръжията, силата на отката и врязването на куршуми в плът, когато си улучен или улучваш, в нея има и много хитра игра със заложниците. Идеята е проста, но ефектна. Имаш три модела на поведение на NPC-тата: първите ти се подчиняват веднага щом изкрещиш нещо заплашително и насочиш пистолет в тях, вторите го правят, ако те видят със заложник, а третите – обучените полицаи – едва когато видят, че не се ебаваш – или с други думи, когато нараниш заложника си. Когато дадено NPC ти се подчини – то ще следва заповедите ти: ще отиде там, където му кажеш, ще ти отваря врати и сейфове и ще стои "наказано" до стената. Докато не изпуснеш контрола над ситуацията, когато – в зависимост от вида си – то ще се опита да докопа оръжие и да те неутрализира и да избяга максимално далеч от теб. **Reservoir Dogs** е рядък пример за това как ограниченият изкуствен интелект е компенсиран от кадърно написани поведенчески скриптове, които издигат реализма на ситуациите до доста високо ниво.

В зависимост от начина ти на игра, рейтингът ти ще попадне в една от трите категории: психопат, обикновен бандит или професионалист. Което пък ще определи кой от трите налични финала ще видиш.

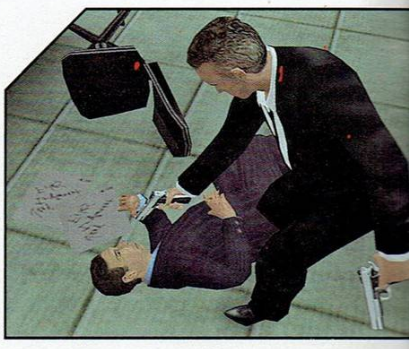
Прочее, имаш си и един изненадващо свеж, при все преексплоатираността на идеята, булет тайм, който се задейства, когато адреналинът ти кипне. Смятам, че дори Тарантино би се израдвал на тези сцени.

Mr. Blue: How many dicks is that?
Mr. White: A lot.

Толкова с похвалите. **Reservoir Dogs** може и да е сред приятните изненади на сезона, но въпреки всичко се класира по-скоро като посредствена, отколкото като наистина добра игра. И докато първата причина за това – евтиния и грозноват енджин и безличните нива – можем да я преглътнем, то автомобилните мисии ни се опъняха. Буквално. Колкото е добра физиката при престрелките, толкова е и лоша при шофирането. Колите се пързалят по пътя като катерицата от *Ice Age* по глетчера и като цяло имат поведението на подети от вятъра кашони. И еквивалентна здравина. Бързото шофиране, без да се блъснеш в нещо, е практически невъзможно, но – за да ни е гадно – рейсинг нивата те принуждават да караш бързо и за норматив. Факт е, че когато Марвин се измъкне за тридесети път от багажника ти, защото скоростта ти е паднала под 40 мили в час, вече неистово ще бленуваш момента, в който ще му режат ухото, но все ни се струва, че не е точно в това идеята. Още по-големият проблем е, че ако играеш за психопатския рейтинг, ще ти се наложи хубавичко да постреляш по цивилните в движение, което окончателно ще те разконцентрира. В крайна сметка ще ти се наложи да се примириш с бандитския рейтинг от автомобилните мисии, което пък от своя страна ще те отведе към най-тъпия от трите ендинга. Не знаем дали авторите са виждали в този игрален аспект разчупване на геймплея, но трябва да ти кажа, че единствено крайната ни фенщина към филма и наистина добрите престрелки ни спряха да снижим крайната оценка до шестица заради това безумие на четири колела.

Freddy Newandyke: I gotta memorize all this? There's over four fucking pages of this shit!

Изводите. Ако си фен на филма, играта определено си струва. Работейки



плътно по сценария на Тарантино и дообогатявайки на правилните места, *Volative Games* са успели да преповторят по брилянтен начин атмосферата на обреченост (защото лошите момчета неминуемо свършват зле, независимо дали са завършени психопати или пък свестни пичове, поели по лош път), адреналин (защото животът, видян от ръба на бездната, преди да направиш последната крачка, е невероятно ярък и толкова красив, че ти иде да заплачеш) и истеричен смях (защото, погледнати от правилната гледна точка, тези социопати всъщност са адски забавни пичове).

И, отвъд добрите престрелки и калпавата рейсинг част, именно това е усещането, което играта оставя след себе си.

По добра от:
Godfather

7

007:Everything or Nothing

По зле от:

Откроява се

Визия » 6
Слабовата графично игра, която обаче успява да превърне минимализма във визията в свой плюс.

Звук » 9
Гениално озвучаване. От оригиналния каст присъства само Майкъл Медсън, но всички останали озвучители са подбрани толкова добре, че през цялото време имах чувството, че говорят Кайтел, Бушеми и Пен. Саундтракът е толкова тарантиновски, че можеш да полудееш от кеф.

Геймплей » 7
Отбележи двете подчертани думички в цитата от подзаглавието, защото те описват тази игра по-добре от всяка рецензия.

Агресия и цинизъм: 10
Е то бива разработки по схемата: „Да издоим някой друг долар от бунаците-фенове", бива, ама ЧАК пък толкоз...

Автор: **Orlinator**

CIVILIZATION IV: WARLORDS

По-добрият експанжън

>ЖАНР ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** FIRAXIS **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** 2K GAMES **> ПЛАТФОРМИ** PC

>СТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ 1.2 GHZ, 512 MB RAM, 128 MB VIDEO, 1700 MB HDD **> САЙТ** WWW.FIRAXIS.COM/GAMES/GAME_DETAIL.PHP?GAMEID=13

Сега ще си поговорим за **Civlization IV: Warlords** – експанжъна на последното издание на легендарната поредица на *Сид Майър*. Впрочем Цивилизациите като че ли се оказаха един от малкото легендарни франчайзи от зората на геймминга, които успяха да съхранят и пренесат през времето високото си геймплейно качество. Настоящото заглавие не прави изключение от това правило, но най-удовлетворяващото в него е, че *действително* предлага достатъчно ново съдържание, което в пълна степен оправдава решението на *2K* да издадат експанжън.

Енуей, фокусът тук пада върху военната част. По принцип доста хора, в това число и моя милост, предпочитат да залагат на икономиката, културата и дипломацията в **Civ**. Обичаме да се правим на императори на някаква своеобразна, фиктивна Швейцария (под формата на Рим, обикновено), останалите ако искат да си трошат главите из бойните полета. **Civilization IV** беше един реверанс към нашия тип играчи, понеже частта извън военното дело беше развита до такава степен, че съвсем спокойно можеше да си се занимаваш с всякакви миролюбиви дейности из империята си, без по някое време зулусите да дойдат и да ти покажат какво е станало при Ахелой – ще бъде същото без сръбска музика и бой (извинявам се за тъпата алюзия, ама Главният каза, че ако още веднъж спомена процеса на онождане в статиите си ще ми дава *още* по-тъпи игри. А аз му вярвам.).

В Warlords се връщаме отново към милитаристичния подход.

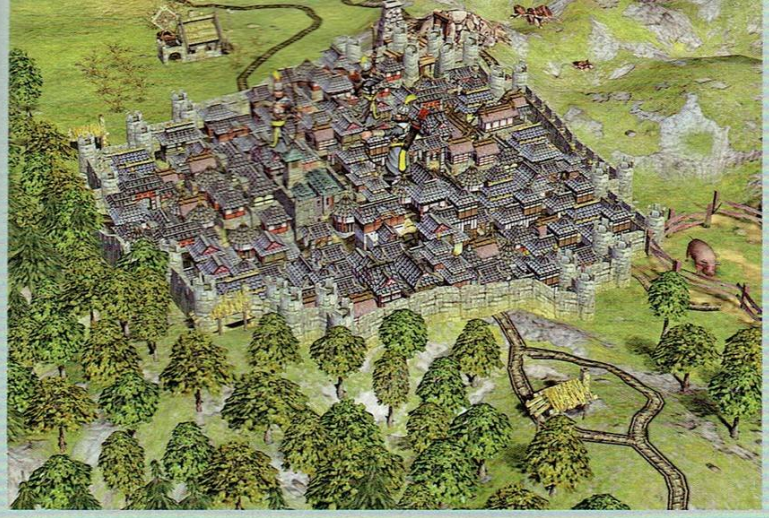
С него е свързана с може би и най-сериозната иновация. Warlord-овете, или великите генерали, както ще се появяват в началото, не се генерират от спечелените точки култура, а – логично – от спечелените сражения, тоест – колкото повече битки водиш и, да се надяваме, печелиш, толкова повече пълководци ще ти се навъдят. Същите могат да бъдат оползотворени по различни начини. Например да ги "инвестираш" в някой град, където дават начален experience бонус на всички произведени единици или пък основават военна академия, увеличавайки по този начин производството на войничета. Можеш да ги смесиш с някоя редова войска, в който случай всички бойци получават по двадесет точки експириънс и се превръщат в мелачка по бойното поле. Warlord-овете, наред с наличието на *още* по-мощни единици, внасят допълнителен тактически елемент в бойната част.

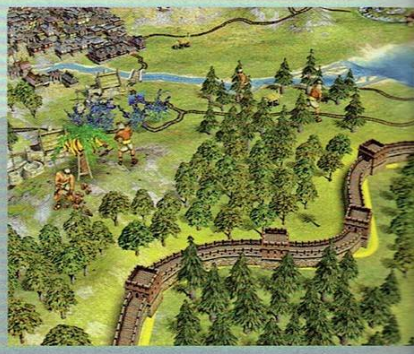
Друго нововъведение е възможността да направиш някоя страна свой васал

Това, разбира се, става изключително по военен път. В такъв случай можеш от време на време да опразваш хазната на васала под уважителната причина, че кинтите просто ти трябват, а и за да не го стъпчеш в калта, както би направил всеки добър играч на **Civ** още при пръв поглед.

Новите сценарии като цяло много допадат. Особено този, в който поемаш контрол над варварите и задачата ти е да помиташ генерирани от компютъра цивилизации. Другите сценарии пък представят адекватно каквито ти скимнат исторически епизоди, както от дълбоката древност, така и от модерната история.

Останалото от новите неща са дребни гъдели, които със сигурност ще се понравят на най-зарибените фенове на поредицата, въпреки че те така или иначе се радват на най-малката промяна, и изобщо не заслужават да ги споменавам в такъв колосален литературен труд като настоящата статия. Например доста от страните са се сдобили с нови лидери, да не говорим, че играта се е снабдила и с нови цивилизации – келти, картагенци, корейци, турци, зулуси и викинги, които си имат и свои исторически лидери. Ако спретнеш Великата (вкарай името на своята цивилизация тук) стена, то тя ще се превърне в пояс около границите на империята ти и със сигурност ще откаже не един и двама от иначе привлекателната идея да я срутят и да ти разграбят хубавата цивилизацийка.





Забелязва се, че идеи са почерпени доста сериозно от Rome: Total War

Това личи както в кампанийката с варварите, така и в тази, в която трябва с Александър Македонски да преминеш през Персия и Индия за ограничен брой ходове или пък да се занимаеш с Пуническите войни. Нищо лошо, тези мотиви са интересни за преиграване от една друга, малкото по-походова и което е по-важно – по-икономически ориентирана перспектива.

Друг оригинален сценарий, освен този с варварите, е двубоят между протестанти и католици за контрол над Америка, в който целта е да си вкарал в правата вяра (в своята религия демек) 75 процента от картата. Тук вълнуваща е появата на един *Divine Spirit*, който си харесва най-слабата в момента цивилизация и решава да я цунка завинаги, преминавайки през нея като Роналдиньо през защитата на Милан, въпреки че Роналдиньо не мята файърболи през кривите си зъбки. Духът не може да бъде победен, или поне не мога да си представя каква ще е тая армия, дето ще го спре, но можеш да се опиташ да го изчакаш да се махне, задържайки го междувременно по-далеч колкото се може по-дълго.

С това май новостите се поизчерпаха, но си струва да спретнем едно заключително размишление, в частност – че **Civilization** е играта, на която трябва да се правят експанжъни. Нелинейният геймплей, колкото и прекрасно нещо да е, има свойството постоянно да изисква нови и нови обекти, за които играчът да се залови – в противен случай играта омръзва.

Тази особеност например не е останала скрита за *Уил Райт*, който възнамерява да натъпче буквално *тонове* съдържание в **Spore**, и така трябва да постъпват и *Firaxis*, за да поддържат цивилизационната си поредица жива. Да газиш, развиваш и управляваш е безспорно интересно, но когато усвоиш всичките механики, просто изчезва мотивацията, а с това играта спира да зарибява (и логично потъва на дъното на някой шиш дискове, докато ти виновно си казваш, че след някой и друг ден пак ще я подкараш). Е, с добре изработени експанжъни като този, поне ще имаш повод да я изровиш и пак да метнеш легендарната карта. И дори да не заспиш, докато Чингиз Хан най-сетне не легне в краката на вездесъщия ти Уинстън Чърчил и ти не завладееш света. За осми път тази седмица.

По добра от:

Civilization IV

7

По зле от:

Добра

Визия » 6
Цивилизациите никога не са се отличавали с особено феноменално графично изпълнение.

Звук » 8
И новите цивилизации вървят в комплект със собствени неприятни мелодийки, което винаги е било плюс.

Геймплей » 9
Една легендарна формула за игра, която, макар и да се преработва за енти път, продължава да изглежда свежа, сякаш досега такова нещо не сме виждали. Евала на Firaxis за което.

Нововъведения 7»
Естествено, не потапят култови експанжъни от калибъра на Brood War, но въпреки това се вписват перфектно в контекста на играта, подпомагат баланса и правят играча доволен.

Автор: **Duffer**

Dungeon Siege II: Broken World

Цък-цък-цък – ЯЗЪК!

>ЖАНР ЕКШЪН ОТ ТРЕТО ЛИЦЕ **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** GAS POWERED GAMES **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** 2K GAMES **> ПЛАТФОРМИ** PC

>СТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ 1,5.GHZ CPU > 512MB > 64MB DX9 VIDEO > 3GB >

Когато се появи преди около 4 години, **Dungeon Siege** си беше истинско попадение. Размотаващите се преди него на пазара мижави **Diablo** клонинги не бяха никаква заплаха за *Blizzard*-ския шампион и рогатият властелин ги гледаше с насмешка и пренебрежение от висотата на олимпийските екшън-RPG висоти.

Отрочето на *Gas Powered Games* определено успя (поне до някъде) да наруши непоклатимата до 2002 г. диаболична хегемония, демонстрирайки невиждана дотогава в рамките на жанра бляскава, изцяло 3D визия, оригинална система за развитие на героите и възможности за управление на група от цели 8 персонажа едновременно.

Успехът на това заглавие логично доведе след себе си един експанжън (лирично наречен **Legends of Aranna**, но всъщност доста посредствен) и едно продължение (не толкова лирично наречено **Dungeon Siege II**, но като цяло нелошо, добавящо куп нови, интересни опции към утвърдената геймплейна формула на оригинала). В този ред на мисли, следвайки схемата „прилична игра – не толкова прилично разширение", година по-късно *Gas Powered Games* ни сервират стандартното „още от същото" под формата на **Broken World**, който ние в момент на тиха игрална лудост и под напора на лятната гейм-суша сме превърнали в обект на следващата дискусия.

А така ся, кой счупи света?

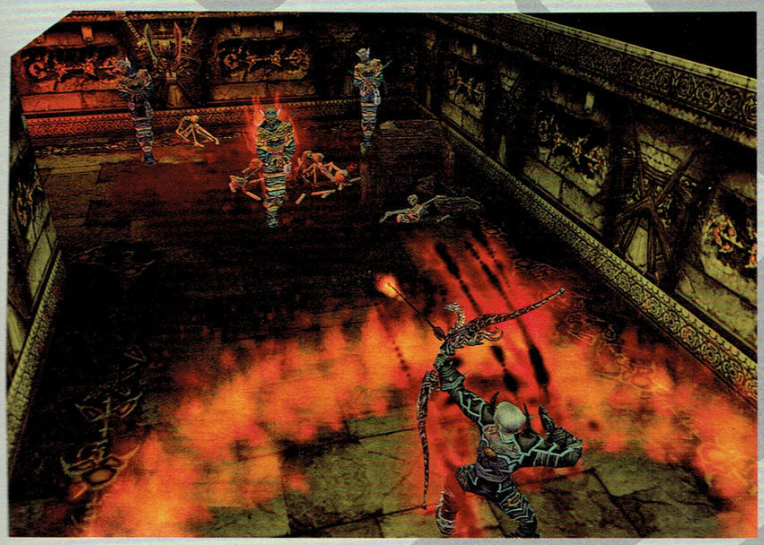
Първо да ти кажа, че за разнообразие това не е Кейн. Не са и Строб, Кийпърите или прочее научно-фантастична сволач. Историята на експанжъна, сама по себе си, е доволно изкатена и единственото по-изкатено нещо от нея е нещастният континент Арана, подложен на поредна порция издевателства от момците *Gas Powered*. Накратко разказът продължава непосредствено след кончината на непрежалимия Волдис – главният калпазанин, който забърка цялата каша с меча и щита в част едно. Уви, както често се случва след вбесяващия надпис „To be continued...", се оказва, че смъртта на главния злодей е само началото на нова поредица от трагични събития. Светът на Арана е разтърсен от поредица катаклизми; земята се разцепва, кралствата са в хаос, а нашият персонаж си няма друга работа освен да се шматка из разни дриадски лагери и да си дири белята. „О темпора, о морес!" както е възкликнал поетът!

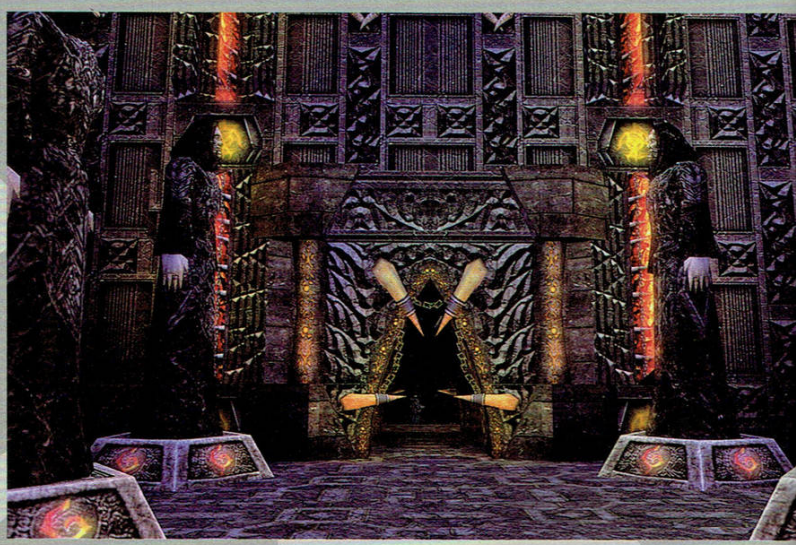
Я надуй дядо кавала...

Тъй, ние сега в тоя материал за подобни „духови" инструменти няма да говорим, щото главният много се кара, но все пак преди да започна, искам да уточня, че **DSII: BW** като цяло е замислен да бъде нещо като „тренажор за напреднали герои". Базовият левъл, от който следва да стартира персонажът ти в експанжъна, е 39, и подразбира се, за целта ще трябва да разполагаш с подобно „говедо", развито до тия невъзможни ролеви висоти по време на оригиналната кампания. В противен случай ще ти се наложи да се задоволиш с един от готовите герои, идващи в комплект с **Broken World** – нещо, което лично ние горещо те съветваме **да не** правиш, тъй като (GW-IMHO) не стават (както е рекъл един друг поет) „сопол да хвърлиш отгоре им". Добрата новина на тоя етап е, че експанжънът ти дава достъп до една нова раса – джудже и два допълнителни класа – *Blood Assassin* и *Fist of Stone*. Ся не бързай чак толкоз да се вдъхновяваш от последното – те ситните пичове с брадите така или иначе си присъстваха в игралния свят, сега просто са ги сбутали между плейъбъл расите. Що се отнася до двата „нови" класа – фразата, която ни идва на ум, е „изсмукани от пръстите". *Assassin*-ът като цяло представлява персонаж с определена (и честно казано – с нищо невпечатляваща) комбинация от умения за дистанционна атака и бойни магически умения. Единствената по-забавна черта е възможността му да „кипва" лай... ъъъ... кръвта на враговете си и по този начин те търпят непрестанни поражения за времетраенето на магията. В „Каменния Юмрук" пък няма нищо кунг-фу или азиатско (противно на асоциациите, на които навежда името му). Класът представлява смес от майстор на „натуралната" магия (тук, ако се сещаш, са основно лекуващите заклинания) и меле воин. За разлика от *Blood Assassin*, той е малко по-смислен и очевидно е предназначен за играчи, които си падат по соло изпълненията (т.е. не търпят разни мотаещи се из краката им безполезни хенчмени, които само им късат нервите). От тази гледна точка *Fist of Stone* е идеалният „самотен воин" – владее магия, извличаща сила от земята и увеличаваща защитата, има си куп атаки с масово поражение, плюс това си го бива еднакво с меча и с *healing spell*-уването.

И за да приключим с описателната част – към остатъка от чисто количествени плюсове на **Broken World** следва да добавим още между 10 и 15 часа геймплей, както и „обновена и обогатена бойна система със засилен тактически елемент". За което игрално недоразумение ще си поговорим малко по-надолу.

Ебем ти мерата





Де го чукаш, де се пука

В предварителните анонси за играта, *Gas Powered Games* с гордост и неедноократно отбелязваха, че са се вслушали максимално в забележките и предложенията на **Dungeon Siege** феновете. От тази гледна точка (поне на хартия) **Broken World** би следвало да е едва ли не идеалният експанжън. Само дето на практика нещата хич не са така розови.

Да започнем оттам, че по начало още в **Dungeon Siege II** имаше нещо генерално сбъркано и тотално противоречащо на замисъла и духа на подобни игри (а.к.а. екшън RPG). Сега, когато пред себе си имаме сравнително пресен пример в лицето на непрежалимия **Titan Quest** на не чак толкова непрежалимите *Iron Lore*, в очи се набиват някои *грозни* несъответствия (наблягам на „грозни" запомни го, ще го дискутираме към края на статията)

Да започнем оттам, че още **DSII** беше характерна с нетипично високата смъртност на персонажите, намиращи се под управлението на играча. Да, чували сме, че на това някои му казват „предизвикателен геймплей", но ние след кратки консултации решихме, че „късачка на нерви" някак му подхожда. Извинявайте много *Gas Powered*, но ние ако искахме вместо със „семки", да се занимаваме със задълбочено, тактическо планиране и внимателно осъществяване на добре обмислена стратегия с постъпкова реализация, щяхме да си инсталираме самоучител по корпоративен мениджмънт – не нещо, което претендира да е ролева игра с акцент върху високоволтовия и адреналиново обагрен екшън. В тоя ред на мисли – **Broken World** беше първият представител на жанра в който се сблъскахме с битки, отнемащи средно между 3 и 5 минути, при това става дума за абсолютно всеки редови гад, с който ще се сблъскаш по картата. Ок, то като цяло замисълът на подобни заглавия е да губят време, но хм.. не по тоя груб начин, пичове!

Иновации, ръй'ш ли!

Няколко думи и за прословутата „обогатена и прочее бла-бла комбат система с тактически елемент". Преведено на по-прост език, това иде да покаже, че в този експанжън най-често използваният „горещ" клавиш не е както може би предполагаш „H" (като "heal"), а Space (като „Пауза"). Просто без него си, *чети ни по устните,* ЗА-ГУ-БЕН! И десет минути няма да изтраеш, преди да видиш досадния надпис *Respawn,* и след известно коли

чество звезди посред бял ден да цъфнеш до сандъчето с надлежно скатана в него екипировчица. Казано още по-просто – ако си решил да се прехвърлиш директно към тази игра след да речем половин месечна сесия на **Titan Quest** се подготви за драстична промяна в така установените ти геймплейни навици. Тук терминът „неангажиращо цъкане" просто е изключен дори на най-ниската трудност. Час по час ще трябва да се набираш на паузата и добре да си опичаш акъла, оглеждайки внимателно какво става с и около героите ти. В противен случай – сещаш се, Сандъка на мъртвеца, йо-хо-хо и виж-подзаглавието-на-статията-за-Джак-Спароу-на-колегата-Орлинатор-в-миналия-брой. Нападнали сте банда малоумници, които имат навика да експлодират, щом ги довършиш? Ами гледай като приключваш с тях, да нямаш член на партито наблизо, 'щото ти може и да имаш висок дифенс, ама владеещата „натурална" магия заклинателка, дето я мъкнеш с тебе да те лекува, си няма такива екстри и от сплаш демиджа ще ѝ пламнат косми... ааа косите, че и дрехите, па и други неща и после хооооо – рейтингът на играта току-виж се качил в по-горна категория (нещо над Blood, Gore & Violence).

Те ти булке спасов ден!

На финала – още едно сравнение с **Titan Quest** за изпроводяк. Там, където гръцката приказка за Богове и Герои ще те сблъска с изящно, визуално великолепие, изразяващо се в поклащащи се житни стръкове в полята, плавен преход между ден и нощ, великолепни DX9 ефекти за магиите и прочее и прочее, **DSII:BW** ще запрати към нещастните ти, преуморени от взиране в разни евтини PC монитори очи умопомрачително грозни пейзажи, оцветени в убито зелено, грозно кафяво и ужасяващи с безвкусието си акценти на сивото. Казано с други думи, играта не е за показване. То ако биваше да е един от онези благословени от гейм-боговете продукти, предлагащи ред уникални игрални качества за сметка на очеизбождащата си грозота – добре. Ама не – в случая става дума за безнадеждно остарял 3-годишен енджин, който просто плаче за пенсиониране.

Така, че както е казал един трети поет – ако си падаш по „предизвикателни" заглавия (демек, имаш излишни нерви за късане) и не те плашат грозни гледки (най-вече под формата на ръбати, безвкусно боядисани в крещящи цветове персонажи) това е твоята игра!

По добра от:

Dungeon Siege

Titan Quest

По зле от:

6

Добра

Визия » 6
Ей богу, на фона на Titan Quest изглежда като Моника Белучи, за станала пред плакат на Глен Клоуз.

Звук » 7
"Незапомнящ се" е най-меката и деликатно определение, кое ми хрумва в момента.

Геймплей » 5
Барем геймплей да имаше некъв, а то – жива мъка.

Алчност 11»
Е то бива разработки по схемата: „Да издоим някой друг долар от бунаците-фенове", бива, ама ЧАК пък толкоз...

Автор: **Duffer**

Fallen Lords: Condemnation

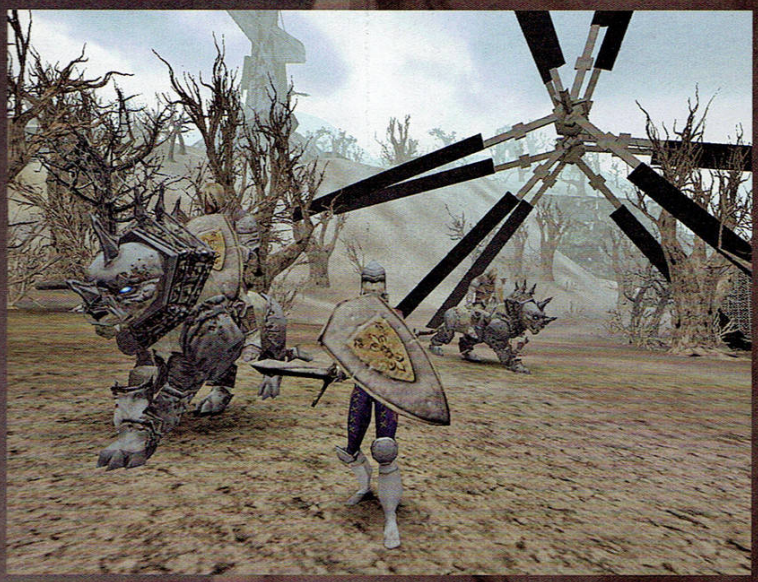
„Condemn" означава също и „бракуван, негоден"

>ЖАНР ЕКШЪН-ЪДВЕЧЪР **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** NOVARAMA **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** TBA **> ПЛАТФОРМИ** PC

В дивелъпинг средите (а и в по-широк, чисто житейски смисъл), съществува една неписана максима, която гласи *„Ако си оакан – не чириликай!"*. Казано по друг начин, звучи така: „В случай, че нямаш възможност да разработиш/лицензираш платформа като **Unreal 3** и не разполагаш с креативен гений от ранга на *Уорън Спектър* или *Шингеру Миамото* в екипа си, се опитваш да дадеш на крайния потребител (играча) максимум и геймплей, чиито възможности за масово убийство на мозъчни клетки могат да се сравнят само с тези на агресивна шокова терапия.

Вива ла Хеспаня!

Че говедата от *Novarama* имат спешна и неотложна нужда от „нова рама" (на мозъка) ще ти стане ясно още в момента, в който пуснеш за пръв път техния... ъъм... „геймпродукт". Не са много игрите, които ще те посрещнат с толкова гръмка лична идентификация, разбирай – ще ти изреват в лицето името си (в случая **„Фолийен Льордс – Кондемнийейшън!"**), произнесено с трогателен патос от дебел мъжки баритон на силно развален английски.



бягство от жанровите клишета, забавен, нов подход към многократно разглеждани гейм-проблеми или поне оригинална история, а най-добре и геймплей." Демек всячески избягваш създаването на недоносен екшън-ъдвенчър с ролеви елементи, плод от смесването на фентъзи фабула, енджин, изглеждащ като връстник на библейските пророци, и геймплей, чиито възможности за масово убийство на мозъчни клетки могат да се сравнят само с тези на агресивна шокова терапия.

Последното (акцентът, де) сякаш иде да покаже, че разработчиците не са раждани на географска ширина, където езикът на *Уилям Шекспир* (английският, де) се води „матерен" (в случай, че се чудиш – *Novarama* са испанци). След което, до самия край на играта, този факт бива прикриван по най-ефективния възможен начин. Семпло, но гениално решение – идиотите просто не са озвучили „играта" си и анонсът при стартиране е първата и единствена гласно произнесена реплика в нея!

Мисията невъзможна

Тъй, сега, за да не каже Главният, че пак съм се гмурнал с главата надолу в дълбините на любимия ми черен негативизъм, ще започна с нещо положително – музикалната тема в менюто е яка. Невероятно, но факт – с меланхоличните си напеви тя напомня донякъде композициите на *Биър МакРиъри* (композиторът на саундтрака към **Battlestar Galactica**). Оттам нататък, за съжаление, нещата тръгват надолу и вървят в тази посока чак до нелицеприятната си развръзка, която в нашия случай беше свързана с кликане върху иконката с надпис „UnInstall".

На теория (няма съмнение) намеренията на бареселонските веселяци в *Novarama* са били чисти, светли и непорочни. Очевидно вдъхновени от солидния успех на конзолни серии като **Dynasty Warriors** и **Kingdom Under Fire,** пък и недотам солидния, но все пак някакъв успех на заглавия от сорта на **Wars & Warriors: Joan of Arc**, те са си рекли „Абе що пък не?" и хоп – ето ти ги **Fallen Lords: Condemnation**. В случай, че си незапознат – геймплеят на гореизброените игри смесва екшън битки (в перспектива от трето лице) и тактически контрол над малки военни формирования, в управлението на които играчът обикновено е подпомогнат от компютърния изкуствен интелект. Тактическа стратегия и Търд Пърсън шутър в едно.

В настоящия случай за декор на войната служи една типична фентъзи вселена. Три раси се борят за надмощие в света на Отвъдното (Чистилището). Видът и типът на фракциите не крие в себе си никакви изненади: *ангели* (олицетворяващи душите, които са били добри приживе), *демони* (лошковците) и *изгубени души* (едни пичове, дето трябва да са "по-средата"). Всяка от „расите" разполага с 10 мисии за изпълнение, които биха могли да се нарекат Кампания само с много въображение, тъй като между тях липсва плавният сюжетен преход, няма каквито и да е анимирани сцени – просто 10 карти, които се отключват в определена последователност и толкова.

Игра ли бе да я опишеш...

В началото на всяка "кампания" получаваш най-слабата единица в съответната армия. Съобразно избраната фракция ще се сдобиеш или с "nephtail" (за ангелите), или с "kodesh" (за демоните), или пък с "ghoul" (за изгубените души). Разликите между тях са доста символични, да не кажем „привидни". Обикновено става дума за бързи единици с малко „кръв" и възможности за използване на комбинация от меле оръжие и щит за близък бой. На старта ще преминеш през кратък туториъл,

разиграващ се в „щаб-квартирата" на съответната раса, който ще те запознае с някои елементарни неща, като как да се биеш, как да използваш магии и как да се лекуваш.

И не, не можеш да скипнеш проклетото нещо, защото ако не изпълниш условията на „обучаващата" мисия, просто няма да можеш да се „насладиш" на остатъка от играта.

По време на самите мисии ще управляваш персонажа си по типичния за всеки търд търсън начин (с WASD клавишите, ляв бутон на плъха за атака, десет за блок), а от време на време ще ти се налага да превключваш и към типичната за RTS-те "висока" изометрична перспектива и ще командваш по-големи групи от бойни единици. При все това, изобщо не се надявай да получиш геймплейния мащаб или стратегическата дълбочина на заглавия като **WarCraft III** или **C&C**.

Цена/качество

Както стана дума, концептуално, на теория **FL:C** изглежда добре. Практическата ѝ реализация обаче е творческо фиаско. Да започнем от чисто практичните неща – контрола. Игра, включваща съчетание от интензивен екшън и бърз преход между различни перспективи, предполага интуитивен, гъвкав и най-вече удобен метод за управление на основния персонаж и бойните формирования (съответно). Точно тук *Novarata* се провалят с гръм и трясък. Контролът върху героя в търд търсън като цяло не дава основания за забележки, но когато мисията предполага често превключване между екшън в трето лице и стратегически изглед, нещата се омазват невъобразимо.

Ако продължим тази линия на разсъждения, чисто техническата реализация на играта е плачевна. Движенията са дървени, сковани и е все едно управляваш мотоциклет в заглавие като **Moto GP**, а не хуманоиден модел.

Принципно в нашето списание сме свикнали да не отдаваме чааак толкова голямо значение на графиката и сме склонни да прощаваме визуалните недъзи, стига те да бъдат компенсирани от геймплейни достойнства. Например неподправено се кефим на **Mount & Blade** – доста оригинално RPG, дело на независим разработчик (*Tale Worlds*), което на всичко отгоре се предлага и за някакви си мижави 18 долара (да не говорим, че бета версията може да се свали свободно от официалния сайт на играта).

За сравнение, **FL:C** струва 46.99 евро при онлайн покупка, срещу които демонстрира доста съмнителни геймплейни качества, приведени в действие от графичен енджин от миналия век.

Можеданеотдаваметървостепенно значение на визията при формиране оценката на ревюираните заглавия, но все пак се намираме в първото десетилетие на 21 в. – епоха от игралната история, в която вече са установени някакви минимално приемливи критерии за качество на един комерсиален игрален продукт – граница, която могат да си позволят да пристъпват в посока „надолу" само изключителни... по друг начин (освен визуално) гейм-заглавия.

В случая с **FL: C** заключението е: *„Айде нямаше нужда!"*

6

Добра

Визия » 6
Ако кажем, че е на нивото на първия Half-Life, ще излъжем. зле е.

Звук » 5
Темичката, която върви на фона на стартовото меню, е при на. Останалото е като филм от ерата на нямото кино.

Геймплей » 5
Може би в този показател играта заслужава и по-висока оце Начинът, по който се движат „героите", силно развеселява. си злоупотребил с правилните алкалоиди, разбира се.

Оценка Дървения 10
Такова дръвце... просто си плаче да го ревюира Орлинатора, нейсе. Този път им се размина – и на играта, и на колегата.

Автор: **Orlinator**

CIVCITY: ROME

На един Калигула разстояние от гениалността...

>ЖАНР CITY-BUILDER **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** FIREFLY **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** 2K GAMES **> ПЛАТФОРМИ** PC

>СТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ PIV 1.6 GHZ, 512 MB, 64 MB VIDEO, 2.5 GB HDD **> САЙТ** WWW.FIREFLYWORLDS.COM/CCR_INDEX.PHP

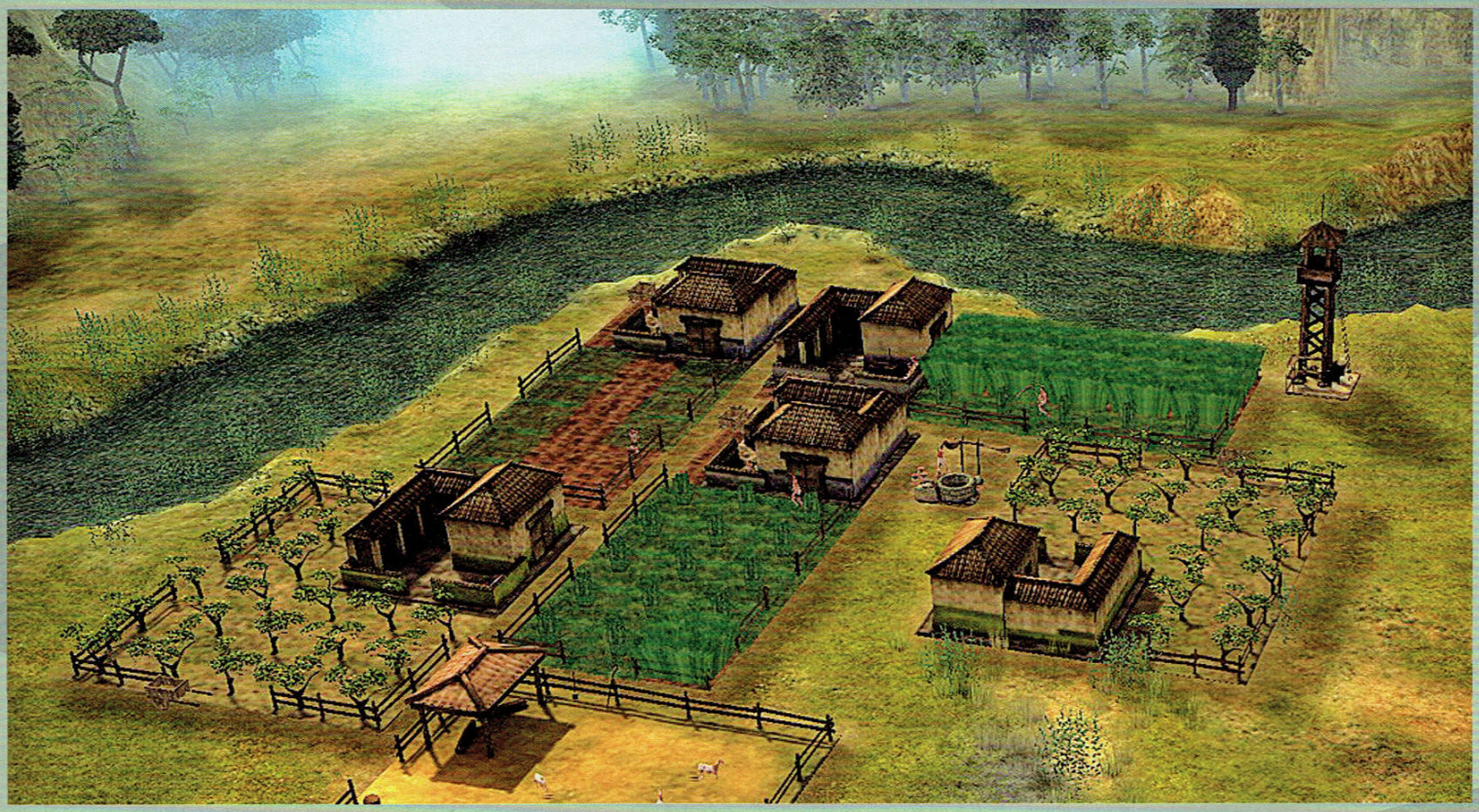
Сити-билдър жанрът явно е навлязъл в мини-Ренесанс, всъщност - в мини Pax Romana, понеже всички наскоро излезли или предстоящи да излязат в близкото бъдеще заглавия са поставени на фона на Римската империя. В миналия и по-миналия брой ви представихме нашето си, българско отроче - **Glory of The Roman Empire**, а през септември на пазара, че и на страниците на списанието, би трябвало да цъфне като трендафил продължението на мастодонта от не съвсем близкото минало **Caesar IV**. И докато *Haemimont* представиха един реално *добър* (но за съжаление не и феноменален) продукт, а **Caesar IV** пък се очаква да размаже конкуренцията като потен пенсионер - муха на верандата, то **CivCity: Rome** е безсрамно посредствена игра, направена "ей-тъй", да има.

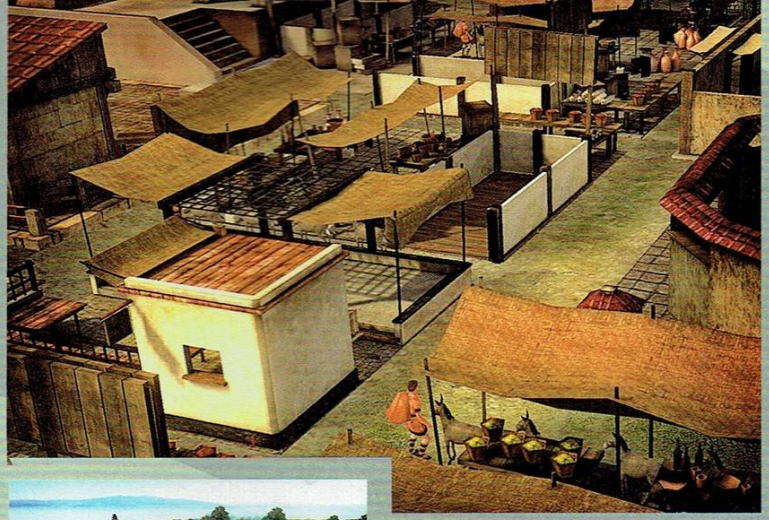
Играта е разработка на *Firefly Studios*, която се опитва да прехвърли **Civlization** франчайза в сити-билдър жанра. Но дори ако си фен на **Civilization**, някой и друг час, прекарани в скучноватата компания на този продукт, ще те накарат да се чувстваш по начин, който най-добре може да бъде описан с една цветна метафора от копулативен характер, която обаче е т

твърде нецензурна за ушите на подрастващите, затова ще я пропуснем. Засега. По-прозаично казано – сети се за една думичка, започваща с представката "пре" и след това добави към нея финалната думичка на лафа за "бития бит..."

Или пък най-добре си представи поредната тийн поп-фолк пръчка, решила да покрие младите си и сочни форми с оскъдно количество плат, поставила стегнатия си задник в късопола конфигурация, правеща го да изглежда друсащ се като изпотен метъл на концерта на "Уайстнейк". Естествено, инстинктивната ти реакция е на неприкрито обожание, затова си зяпнал чалгарката съсредоточено, предимно в две точки. Едната от които задължително е точката, в която е най-възможно подухване на вятъра да разкрие наместо лъскава пола една бройка разголен задник, плюс или най-добре минус някакви прашки. През главата ти минават седем сонета, четири стиха на Уърдсуърт, ако си по-патриотичен - Вазовата стихосбирка "Люлякът ми замириса" или дори нещо лигаво от Яворов, около седем милиона триста деветдесет и пет хиляди четиристотин и шестнадесет неща, които с удоволствие би й причинил. В този момент мацето се изпърдява мощно на лук, чесън и консерва копърка (демек дрънчи), обръща се и със глас меден, загорски, прекаран през ръждясал кюнец, еротично като Ути Бъчваров по бански, изтърсва гръмогласна попържня, оплакваща нелеката съдба на младите травестити в тая скапана държава.

По горе-долу същия начин ще се почувстваш, ако посегнеш към кутията с играта с презумпцията, че щото **Civilization** е най-добрият франчайз евър и ти е отнел детството, а **Caesar III** е класика в ситибилдър жанра и до ден днешен е непобеден, то трябва и играта, която смесва двете, да е поне хит на годината. Да сме наясно, **CivCity** не е нито фатално тъпа, нито тотално опорочена от някой конкретен свой недостатък. Не, тя е доста прилична игрица, която просто рециклира идеи, които сме виждали многократ-





но. И нищо повече.

Като начало, необяснимо е решението на англичаните да пльоснат действието насред Римската империя, след като на всички почна откровено да ни писва да се блъскаме в центуриони, провинции, сенати, куратори, прокуратори и прочее еквиваленти на епохалното "джасмагиласмаги" от един малко по-класически период. Ми можеше да се направи нещо по-екзотично като Индия или Китай, или пък да се заврем в Средните векове, примерно малко Англия през Средновековието, барем *Firefly* употребят знанията, понасъбрани от **Stronghold**-ите.

Не, та не. В случай, че не си се докосвал до сити-билдър, трябва да разбереш основната геймплейна механика – строиш къщи, после търговска инфраструктура и структури на обществения ред и здравеопазването (полицейски участъци, конаци, пожарни постове, поликлиники) и накрая малко култура – спретваш разни театрота, амфитеатрота, колизеуми и стрийптийз барове, за да затвориш окончателно производствения цикъл на хляба и зрелищата. Колкото повече подобряваш условията на живот на населението, толкова повече процъфтяват къщите и повече пари започват да ти се наливат под формата на данъци, които на свой ред ти инвестираш я в териториална експанзия на града, я в още хляб и още зрелища, за да се разраства ситито, да процъфтяват кварталите, да благоденстват хората и да ти наливат в хазната повече парички под формата на данъци, които ти ще инвестираш в...

И така, докато главата ти не експлодира в ефектна заря насред тъмнеещите (варненски) небеса – това е да превъртиш (играта). В буквалния смисъл.

CivCity: Rome следва стриктно прежде-описаната формула. Налична е една кампания. В нея си някакъв наемен губернатор, който разхожда задника си из Римската империя и уплътнява времето си с различни задачки, вариращи между елементарното "оправи ни града", "искаме забавления", "тези пожари много ни писнаха вече", "болни сме" до строеж на защитни укрепления в случай на варварско нашествие – все неща, които видяхме още в първия **Caesar** и които биха се сторили сполучливи хрумвания на новак в жанра, но не изненадват и не дават нищо ново като геймплейно изживяване на закоравелите кучета. Има и мисии, които са си чиста проба sandbox режим.

Производствената система е от проста по-проста. За да достигнеш до лелеяния финансов просперитет, обикновено се налага просто да организираш една съвсем елементарна верига от сгради, които произвеждат суровия продукт, други, които го обработват и трети, които го продават, като последните две най-често се случват на едно и също място, та да не трябва да се занимаваш с глупости като микромениджмънт, които (питай англичаните, ако не вярваш) са напълно ненужни в един сити-билдър.

Civilization-touch-ът се изразява в това, че от време на време можеш да строиш чудеса, които не ти дават особено големи бонуси, но изглеждат доста добре в града ти. Присъстват също и типичната за Цивилизациите енциклопедия, както и съвсем опростено технологично дърво. Както сам забелязваш, все решения, взети колкото да се запълни вакуума, създаден от гръмкото заглавие, и нищо повече.

Графиката е... ами, доволна – отличава се с един специфичен анимационен оттенък (картуун фийлинг), който не може да се игнорира и задължително трябва да причислим към добрите страни на заглавието. Същото важи с пълна сила и за възможността да зяпаш в сградите, където се пекат хлябове или, в по-добрия случай, лъвове ядат гладиатори като студенти - дюнери. Всъщност, това май е иновация. Никъде другаде като че ли не го е имало досега. Еврика! Но пък едва ли е нещо, което ще ти спре дъха и ще те накара да циклиш безспирно насред летните жеги.

Звукът се базира на изпълнения на филхармонията на Максуда, докато римляните по необясними причини плещят на британски английски.

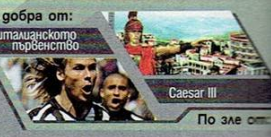
Да не забравим бъговете. Като начало, от време на време гражданите просто не сгряват, че си им осигурил достъп до нещо и мисията си продължава, въпреки че си изпълнил предварително поставените цели. Това лесно се коригира, когато построиш каквото там се иска пред вратата на някой недоволен и той в крайна сметка се почувства задоволен, давайки ти достъп до заветната следваща мисия.

Курсорът пък е реализиран като упражнение за търпение на тибетски монаси, понеже е с напълно произволно поведение и често ще ти се случва да строиш, където не искаш и да рушиш, каквото не трябва, просто защото не си схванал механиката и логиката, спрямо която функционира тъпата стрелкичка.

Жалкото в случая на **CivCity: Rome** не е, че играта е посредствена, а че можеше да бъде много повече, стига разработчиците да бяха вкарали повече, и то правилните civ елементи, и то реализирани по правилния начин, в реновирания **Caesar**, който на практика получаваме в лицето на играта.

Ако имахме едно обширно технологично дърво, малко по-сериозна военна част и истинска дипломация или, не дай си боже, възможност да играем и извън необятния Рим, то със сигурност сега щях гордо да оглеждам похвалното си слово и да се радвам, понеже най-сетне са ми дали да пиша за нещо повече от поредната лятна средностатистическа боза. Ама не би...

По добра от:



6

Добра

По зле от:

Визия » 7
Нищо особено, но поне е забавна във всеки един момент и кара дори да изпоти антикварната ти машина.

Звук » 6
Музиката е надъхваща колкото Правилника за движение по пътищата, но пък гражданите пускат забавни лафове и приказки като нюйоркски хулигани.

Геймплей » 4
Скучен, досаден, на определени моменти - изнервящ, и всичко по-лошо - изтъркан.

Оригиналност » 2
За никоя игра не е важало повече определението "графична преработка на стара класика".

Автор: **Ikarus**

DarkStar One

Дори клонингите могат да са забавни

>ЖАНР SPACE SIMULATOR **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** ASCARON ENT. **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** CDV SOFTWARE **> ПЛАТФОРМИ** PC

>СТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ 1.6GHZ CPU, 512MB RAM, 128 MB VIDEO CARD, 6.5GB HDD **> САЙТ** HTTP://WWW.DARKSTARONE.COM

Мммда, космически симулатор. В наши дни си е истинска рядкост да се види подобно заглавие и ситуацията няма изгледи да се промени скоро. Трябва ли тогава да подскачаме от радост при излизането на всеки правен-недоправен клонинг на **Elite**, появяващ се на пазара с презумпцията, че нямаме особен избор и щем не щем ще посегнем към него? В общия случай не!

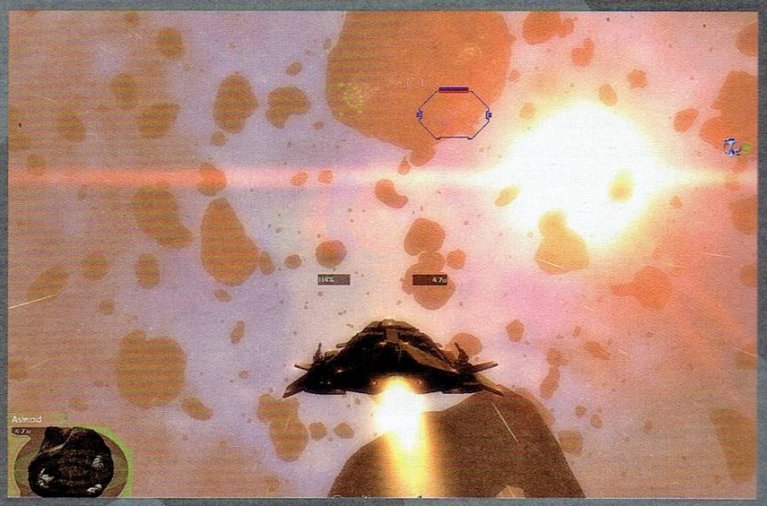
Що се отнася до **DarkStar One** обаче отговорът е друг. От *Ascaron* са подходили интересно към проблема и резултатът е приятен. Виждаш ли, основният проблем е, че повечето разработчици, осмеляващи се да правят космически игри в последно време се взимат прекалено насериозно. Едва ли не за месии, развяващи високо флага на **Elite** и опитващи се в максимална степен да предоставят свобода и абсурдно количество съдържание, което в почти всички случай води до ненужно усложняване на геймплея, правейки го дори недостъпен за редовия играч. Свеж пример е **X3: Reunion**, който дори трудно бихме класирали за игра. Играта е нещо, което забавлява човека и му доставя удоволствие, а не го принуждава да се бори с него. Титаничните изисквания, каращи последно поколение видеокарти да вдигат температура и кашлят, богатото на възможности, но твърде сложно управление, както и абсурдно реалистичната търговска система, вървяща в комплект с калкулатор и бакалски тефтер, които вероятно идват с колекционерска версия на „играта", са нещо, с което малцина могат и най-вече имат сили да се занимават. Да, всички сме играли *Elite* навремето, искаме известна свобода и разнообразие, но подобни ексцесии са в състояние да накарат и най-закоравелия космически вълк да изплюе ром или каквото там пият космическите вълци. Господа разработчици и, да, ти в маркетинговия отдел, не се оглеждай невинно, феновете на жанра ще са доволни ако просто им дадете нещо, в което повече се стреля и по-малко се мисли. **FreeLancer** не стана популярен, именно защото в геймплея му имаше вложена твърде много сложност.

До този извод са стигнали и от *Ascaron*. И въпреки, че са пооткраднали и заимствали едно-друго от тук и таме, и въпреки, че играта им си има своите проблеми, всичко може да им бъде простено, защото са направили това, което големите имена напоследък не можаха – простичък, но забавен космически симулатор.

Първи стъпки

DarkStar One е клонинг на **Elite** и **FreeLancer**. Брънчиш си из предоставената ти галактика и сам си избираш „професия" – дали ще търгуваш със стоки, ще изпълняваш мисии, ловиш пирати или ще се впуснеш в плячкосване на ценни товари си е твоя работа. Важното е да се прави пачка. Парата се харчи за ново оборудване, с чиято помощ се прави още по-голяма пачка. На някакви интервали ти се подхвърлят важни мисии и кътсцени, разкривайки още от основната история. Ако някога си играл гореупоменатите заглавия, или си се докосвал до **Independence War** серията, значи имаш представа що за игра е **DarkStar**.

Историята разказва за пич, току що завършил академията с отличие, когато стар и очевидно високопоставен приятел на покойния му баща го информира, че смъртта на последния не е настъпила случайно, а е дело на саботаж. Старият обаче му е оставил експериментален кораб с нечувано гъзарски възможности. Момъкът на секундата се впуска в разплитането на мистерията, без да се притеснява от евентуалните одрасквания, които приключенията му ще нанесат по новото возило. След време в сюжета се намесва и жена (напълно нехарактерно за космически симулатор), а Галактическият Съюз, обединяващ почти всички познати раси бива раздиран от вътрешни проблеми и бунтове, както и от атаките на расата Thull, изхвърлена от Съюза преди около 150 години и потънала в дълбините на космоса. Злите извънземни са имали достатъчно време да планират отмъщението си и – както се сещаш – става една мътна и кървава. Фабулата не е апотеоз на креативността, но е що годе прилична за подобен род игра и дори става интересна към края. Тук трябва да се отбележи, че войс актингът, диалозите и режисурата на някои от кътсцените са повече от плачевени и могат да докарат пристъпи на хилеж на моменти. „Баща ти беше убит."... „О, не! Мръсници!" – с нулева емоция. „Не мога да те взема на борда!"... камерата минава покрай женски крака и добре оформени задни части... „Офф добре, ще те кача." Така става, когато игра се



локализира от немски на английски. Не е болка за умиране, тук и наистина от време на време е толкова идиотско, та чак е забавно.

В търсене на зелените камъчета (не човечета)

Вместо с натрупаните пари час по час да си купуваш нови кораби, в продължение на цялата игра ще управляваш само завещания от баща ти. Това се компенсира със споменатите вече гъзарски възможности – с течение на играта намираш древни артефакти (зелени камъчета), които служат за ъпгрейд. Можеш да подобряваш крилете, предната или задната част на кораба. Всяко следващо подобрение струва повече артефакти, и позволява използването на по-мощни оръжия и модули, които закупуваш в търговските станции или прибираш като плячка. Освен достъп до ново оборудване, подобряването на дадена част може да увеличава маневреността, броя слотове и, разбира се – здравината. Корабът има и уникална плазмена система, позволяваща ползването на различни бонуси за кратки периоди от време в разгара на битката – допълнителна мощ за лазерите, бърза регенерация на щита, че дори нещо като булет-тайм в по-късните етапи. Всяко от тези умения е с по пет нива, като някои изискват да имаш определено ниво в предходното – като в класическо RPG. Да, може да е малко странно корабът да „качва нива" и да променя външния си вид, но така се постига нужното разнообразие, без да се затормозява играчът. Управлението е лесно – мишка за насочване на оръжията и кораба, **w/a/s/d** конфигурацията за стрейф, ускорение и обратна тяга, и стрелките за регулиране на енергията между различните системи. За разлика от твоя, останалите кораби в играта завиват дъговидно като атмосферни самолети и макар подобрената маневреност в началото да ти дава голямо предимство, след средата ще е единственото, което ще ти спасява задника, защото играта се превръща в истинска аркадна мацаница, каквато е и целта всъщност. Вселената на **DarkStar** е разделена на сектори, като системите в тях се разкриват, когато следвайки сюжета получиш мисия в тях и съответно координатите им. Произволните срещи с пирати са чести и боевете с тях ще са основно занимание, дори и да не си вадиш хляба с търговия. Отваряйки дума за нея, принципите на които се крепи в играта тя са познати – системата X произвежда стоката Y и там тя е евтина, но пък са скъпи други стоки, произвеждани в други системи, където на свой ред е скъпа стоката Y. Схващаш картинката.

Специална скала в Интерфейса показва репутацията ти във всеки един момент от играта. Тя няма голямо отражение върху геймплея.

В късните етапи мелетата стават колосални и наистина забавни, именно защото враговете идват и мрат на талази, а от теб се иска просто бърз рефлекс и малко съобразителност, за да извлечеш максимален кеф. Дизайнът на корабите и станциите не преобръща представите за жанра, но всичко е добре пипнато, а енджинът се справя чудесно – планетите, астероидите, сенките, които ярките слънца хвърлят по корабите галят окото с живи цветове. Не е **X3**, но какво пък – готино е все пак?

Не всичко е цветя и рози и играта има някои древни проблеми и бъгове. Има мисии, които се бъгват и не могат да се изпълнят. Ако много избързаш, може да попаднеш на такива, които с настоящото си оборудване не си в състояние да изпълниш, а бутон за отказването им няма. Интерфейсът е удобен, но има какво още да се желае. Въпреки ниските си изисквания, играта понякога пада до смешно ниски кадри, което се оправя с рестартиране, а може и да те изхвърли в Windows-а със съобщение за грешка на немски. Трикратната подмяна на различни драйвери не помогна. Въпреки тези проблеми обаче, **DarkStar One** е силно препоръчителен за всички, който си падат по космическата стрелба. Редакционната ни орбитална станция заменя бира за читав пач.

7

По добра от:
липсата на алтернатива

FreeLancer

По зле от:

Откроява се

Визия » 7
Напълно задоволителна, като се изключат някой модели на кораб и рехавото количество обекти в системите.

Звук » 5
ошият войс-актинг е пръта в колелата. Иначе прилични мелоди ки в стила, които всички очакват от такова заглавие.

Геймплей » 8
Изчистен, опростен, на места и простичък, но най-вече дост пен и забавен. Освежаващо.

Иновативност » 5
Точно по средата. Всичко това вече сме го виждали и преди, н напоследък да направиш забавен космически симулатор си е напр во иновативно.

Автор: **Orlinator**

AIR CONFLICTS

За чушкопеците, порно каките и тъпите air sim-ове.

>ЖАНР ВЪЗДУШЕН СИМУЛАТОР **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** 3D PEOPLE **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** FROGSTER INTERACTIVE **> ПЛАТФОРМИ** PC

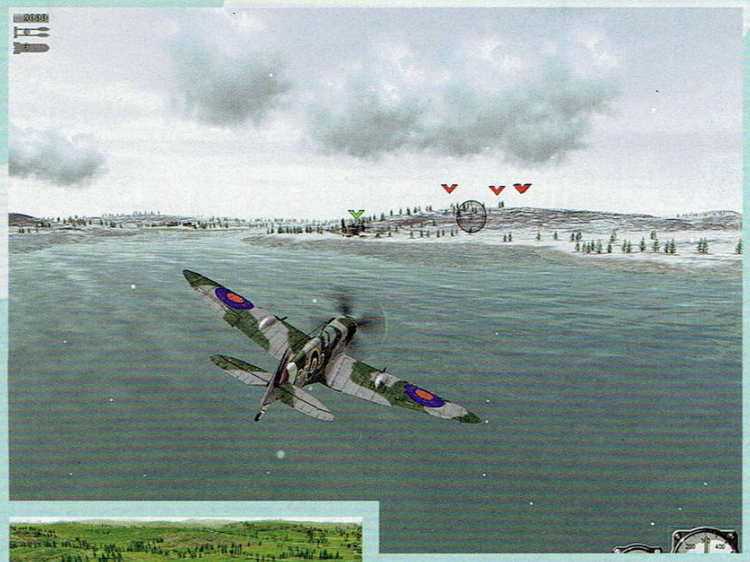
СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ P1.2 GHZ, 512 MB RAM, 64 MB VIDEO **> САЙТ**: HTTP://WWW.3DPEOPLE.NET

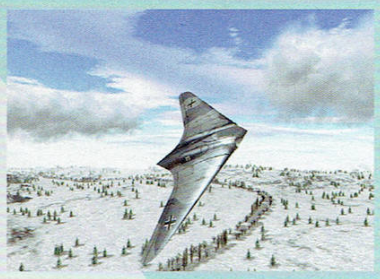
Трябва да започна тази статия с една уговорка. Аз не разбирам от самолети, и което е по-важно – вече и не искам и да разбирам нищо за самолетите. И въпреки това, аз обичам авиосимулаторите – не защото да спускам, изпускам, препускам и т.н. колесници, перки, картечници ми доставя огромно удоволствие. Съвсем не. Не ме интересува, ама никак, къде са картечниците, задните перки (едва ли отпред, като се позамисля), плакатите на порно дивите и чушкопека (ако огладнее пилота) в F-16 MXJHD. Харесва ми да играя авиосимулатори по една единствена причина – кефи ме да гледам смаляващата се под кофти текстурираните ми крака земя, да се любувам на зле направените пейзажи и, което е най-важно, да се разбивам по какъвто начин ми дойде вдъхновението.

А сега – към **Air Conflicts**, която е една изумително нискобюджетна и безхаберна интерпретация на този ми любим жанр, реализирана, на всичкото отгоре, в доста аркаден стил. За аркадния стил на въздушните симулатори съдя по честотата на разбиванията си в разни скали и тук останах жестоко разочарован, защото въпреки старанието на природата да насочва самолета ми, почти без мое знание, към най-близката скала, така и не успях да си самопричиня достатъчно разрушение. С тая негативна бележка играта направо се сгромоляса в очите ми, и ти едва ли ще ми се разсърдиш, понеже на всичкото отгоре има и наглостта отново да ситуира действието си по време на Втората световна война, която напълно ми писна. Поемаш контрола над трите най-клиширани военновъздушни сили в гейминг вселената, в частност – RAF, Luftwaffe и хвърковатата част на Червената армия.

Кампанията на пръв поглед изглежда добре направена, като се забелязва намигване към античната класика **Reb Baron**, която когато бях малък ми запълваше изключително ефективно времето и твърдия диск. Тя преминава през всяка една година от войната, като всеки месец можеш да вземеш различна мисия, чието изпълнение води до повишаването ти в ранг, а дори и да не успееш да се справиш, което е доста съмнително предвид ниската трудност, просто си продължаваш нататък и чакаш предстоящия мир. Отстрелвайки вражески сгради и самолети, трупаш точки, които ти позволяват да отключваш нови самолети с по-нови секси каки по кокпита и ъпгрейди за чушкопека (това сега си го измислям, да не се вържеш), а накрая на войната в зависимост от набраните точки се определя дали твоята страна печели или губи – вариант, който Рузвелт, Чърчил и Сталин незнайно защо са пропуснали да обсъдят, докато е вървяла реалната война. Цялата тази прелест получаваш реализирана с графика, която да върви и на бордовия компютър (няма такъв) на бричките, с които ще летиш из Африка, Тихия океан и Европа.

Принципно, гореописаното изглежда нелошо хрумване, но, комбинирано със занижената трудност, превръща играта в елементарно изчакване на края на кампанията, като между другото можеш и да изпозастреляш някой невинен германец/англичанин/руснак. Всички знаем, че най-важни за един аркаден авиосимулатор са поддържането на някакво прилично ниво на реализъм, разнообразието, присъствието на много врази за опуцване (в което отношение **Air Conflicts** е като **Serious Sam** с по три гада на ниво) и файнска графика, на която да цъкаш с език. Такива неща очевидно отсъстват, а за капак няма и никакви иновации, освен гореописаната система с кампанията, така че **Air Conflicts** остава да си гние в блатото на игрите, които се изиграват бързо, трият се мигновено и се забравят още преди да си казал **IL-2 Sturmovik**.





По добра от:

Pacific Fighters

IL-2 Sturmovik

По зле от:

4

Разочароваща

Визия » 5
Едно време в нас си правех по-добро авиошоу, ползвайки кариочката на майка си и една играчка-самолет.

Звук » 4
Бръм. Бръм. Бръм. И така нататък.

Геймплей » 6
Скучноват, досаден и все пак - поносим.

Зарибителност » 2
Задържа вниманието за около две минути. Навремето, когато оценките бяха до 100, тази пак щеше да е 2.

Warpath

Какво остава, когато рециклирате Pariah?

>ЖАНР FPS **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** DIGITAL EXTREMES **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** GROOVE GAMES **> ПЛАТФОРМИ** PC, XBOX **ИЗИСКВАНИЯ** 1.5GHZ CPU, 256MB RAM, 32 MB VIDEO CARD

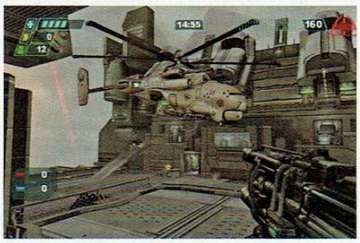
>САЙТ WWW.PLAYWARPATH.COM

След фантастичната работа, която свършиха по **Unreal Tournament 2004**, последвана от граничещата с посредственост **Pariah,** екипът на *Digital Extremes (DE)* този път, дето има една приказка, „дори не се и опита". Следвайки установения курс на даунгрейд, **Warpath** се явява пред нас в качеството си на продукт, който не прави опит да бъде добър съсед с Посредствеността, живееща отвъд живия плет в съседната къща. Той направо е нахълтал с взлом в нея. Поне да беше откраднал някои добри и утвърдени практики от останалите къщи в иначе пренаселения екшън квартал – може би тогава щеше да се класира за средна категория квартален плаьор. Но не би!

Уви, май *DE* вече нямат нужните кинти, за да си позволят наемите в махалата на големите батковци. Новата им продукция също няма да им помогне да припечелят достатъчно, независимо от иначе атрактивната й цена от около 20 долара както за PC, така и за Xbox версията.

Още мултиплейър

DE обещаха мултиплейър ориентирано заглавие, което ще включва и соло кампания. Както и да го погледнеш, това си е точно обратното на **Pariah.** Действието също не се развива в света на предходния им шутър (не че там успяха да изградят кой знае каква вселена). Набързо скалъпената история е стандартна футуристична боза – имаме си приказно чудна планета, богата на природни ресурси и пазеща древни тайни, а три раси се бият за контрол над нея. Това са *Ohm* – религиозни психопати с жълти киборгоподобни брони, *Kovos* – технологична раса от полу-роботи и разбира се *M.A.S. Coalition,* който са зе гууд олд маринки. Преди да излезе, играта имаше трейлъри с разни огромни кракещи машини, артове на епични планетарни битки и други яки неща. Нищо подобно няма в крайната версия. Кампанията представлява монотонен ботмач, в който първо избираш с коя раса да играеш, а на хексовидна карта се показва кои територии контролираш. След това се играе на ходове – избираш зона и ако спечелиш битката, става твоя. Следват ходове на другите две раси, като те могат да се сбият помежду си или да нападнат твоя зона. Битките се провеждат на мултиплейър картите, като дадени полета са с фиксирана карта, а при други тя е произволна. Изкуственият интелект (ИИ) на ботовете е толкова смотан, че 3-4 часа са теоретичният максимум за завладяване на всичко. Повтарянето на упражнението с другите две раси е безумно, тъй като между тях разлика няма, с изключение на скиновете – по един за всяка раса. Безлично. На разположение са шест оръжия, като в „сингъла" всяка страна има по две свои и след завземане на полета отключва и другите. Две от тях – гранатометът и това, което минава за снайпер, са фантастично безсмислени и неприложими в тесните и малки нива. В началото на всяка игра избираш само две и си вързан с тях, а всяко пукало има три степени на



ъпгрейд – с помощта на специални модули. Техният брой е ограничен за даденото ниво и обикновено стига само за едното оръжие. Да, геймплеят е идентичен с този на **Pariah** – има много общо с **UT**, но по-скоро напомня за негова ранна и недоклатена версия. **Warpath** си е една рециклирана версия на **Pariah** във всяко геймплейно отношение. Режимите са четири – DM, TDM, CTF и Frontline Assault. При последното трябва да се завладеят контролни точки, след което да се унищожи генератор в базата на врага, като във въпросния режим дори са вкарали превозните средства от... да, **Pariah!** Те пък са стъписващо неизползваеми, защото картите, освен че са малки (нали трябва да върви играта на Xbox), не са и проектирани да ги ползват. Левъл дизайнът на CTF е зле – нещо доста странно, имайки предвид, че няколко от картите-икони в **UT 2003/4** са дело именно на хората от *DE*.

Единствената утеха е играта срещу хора, но **Warpath** никой не я играе и с триста зора успях да си намеря сървър с 5 души, като един от тях също се оказа рецензент и доста се посмяхме.

По добра от: Чорапи

4

По зле от: Pariah

Откроява се

Визия » 6
Може да е с Unreal 2 енджин, но някак съумява да изглежда прилично, въпреки че е порт от Xbox и текстурите са постни. Пък и върви на абсолютно всичко.

Звук » 4
Оръжията звучат вяло, а няколкото Unreal-оподобни музикални теми не могат да спасят положението. Добре, че почти отсъства Войс актинг.

Геймплей » 6
Има някакъв минимален фън срещу хора, но толкова други екшъни има, че не си струва да играете точно този.

Соло кампания: 2
Unreal Championship 2 показа как се прави сингъл върху мултиплейър нива. Не всеки го може.

Автор: **MrAK**

Mini Desktop Racing

Заглавието казва всичко

>ЖАНР ОФИСЕН РЕЙСЪР **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** METRO 3D **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** METRO 3D **> ПЛАТФОРМИ** PC, PS2

СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ CPU: 800MHZ RAM: 256MB GPU: 64MB HDD: 1GB

Много обичаме тези игри, които ти казват всичко само в заглавието. Така поне не ти се налага да се чудиш за какво става въпрос и дали има смисъл да я пробваш. Какво е например това „**Indigo Prophecy**"? Предполага, че трябва да играеш, за да търсиш някакво тъмносиньо пророчество?! Мамка му, това не ни влече. Дайте ни нещо просто и ясно (като нас в ясен ден? – бел. Snake). **Ostrich Runner**, примерно – ясно е щраус, който бяга.

Проблемът е, че игрите с простички заглавия обикновено се оказват прости в онзи, по-лошия смисъл на думата. Подобен е и случаят с **Mini Desktop Racing**. Тук обаче имаме една чудна игра на думи още в заглавието. Освен че в изчадието на *Metro 3D* става дума за състезания с малки колички по бюра, и самите миниатюрни моделчета са на Мини Купъри! Изненада, а? Творчески гений, достоен да бъде вписан в историята.

След като установихме какво представлява настоящото заглавие, можем да ти кажем и малко подробности около него. Съжаляваме, че не можем да ти споделим МНОГО подробности, но с това спойлърско заглавие от *Metro 3D* не ни оставят място за вербален размах.

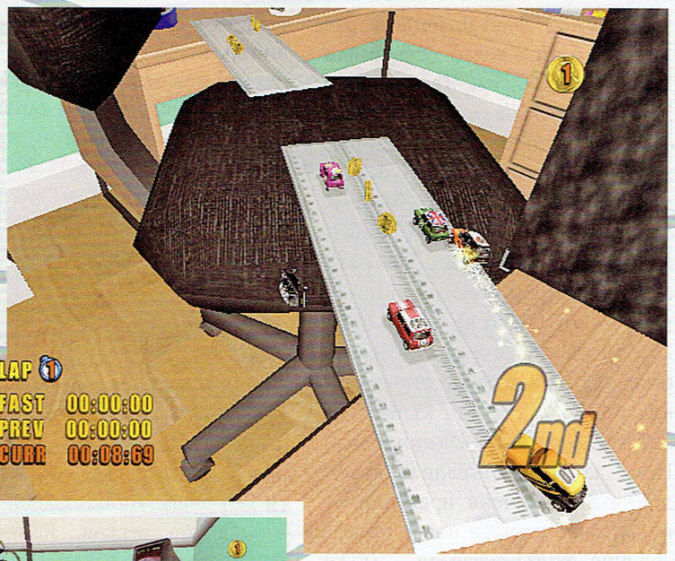
Състезанията можеш да водиш по 6 трасета, всяко с различни препятствия от рода на кламери, гуми за триене, моливчета, чаши за кафе, папки, линийки и изобщо какъвто се сетиш офисен инвентар. Въпросните препятствия реагират адекватно при сблъсък и могат да бъдат използвани като средство за затрудняване на противниците ти или за изхвърлянето им от трасето. За целта е използван HAVOC физичен енджин, което е и голямата гордост на разработчиците и производителите. Ние пък си мислим: „Голяма работа!". При това невиждано разнообразие от цели шест трасета, ако ще не HAVOC, а чисто нов енджин да бяха сътворили, по-реален от истинския живот, това пак не би ни накарало да седнем и да се заиграем.

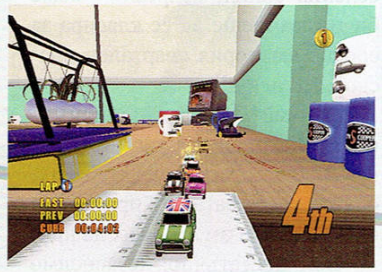
Факт е, че всичките шест писти са направени с фантазия, доколкото можеш да си развихриш фантазията на едно такова ограничено пространство като няколкото бюра в офиса. Има скокчета по папки, мостчета, направени от линийки за чертаене, магнитчета, които да привличат количката ти и разни други джиджавки.

Друго гениално геймплейно хрумване в настоящата игра е събирането на стотинки по трасето. Феновете на **Супер Марио** гледат с умиление и подсмърчат носталгично. В **Mini Desktop Racing** колекционираш въпросните монети, за да отключваш нови трасета и нови Мини Купъри. Въпросните колички имат различни характеристики (явно в зависимост от цвета им, тъй като моделите са еднакви, както уточнихме, няма ги дори новите Мини-та, ще караш само първите модели) и явно разработчиците са сметнали, че това е достатъчно, за да зариби средностатистическия играч да преиграва това заглавие отново и отново. Но не са се светнали, че за целта ще е добре играта да е поне малко играема, каквато тя за съжаление не е. Поне не и с клавиатура. Камерата не е зад колата или над нея, а е статична, от различни ъгли на различните части от трасето. Признаваме - в **Devil May Cry** това беше приятно и разумно геймплейно решение, но в рейсър?!? Другата ни грижа е, че колите се движат, както се предполага да се движат колички с дистанционно. Което от гледна точка на реализма не е зле, но при положение, че нямаш „сляпа точка" на бутоните и в момента, в който натиснеш стрелката надясно, колата ти вече е завъртяна в посоката, която си натиснал (а тя често не е тази, която желаеш, защото камерата току-що се е сменила) играта става меко казано досадна. В интерес на истината имаше и някакви игрални режими като купи и шампионати, но на никой от нас не му се щеше да си жертва нервите точно в разгара на лятото или след като се е върнал от почивка, та разумно ги подминахме. Както съветваме да направиш и ти.

В заключение ще ти кажем, че **Mini Desktop Racing** има и мултиплейър, който спокойно можеш да употребиш срещу всеки индивид, когото не можеш да понасяш. Действието му е доказано ефикасно и ако играта в мрежа не го убие от досада, то поне ще избие предостатъчно от мозъчните му клетки, за да го превърне в леко проточил лига от крайчеца на устата си дебил.

А на теб това ще ти донесе вътрешно удовлетворение...





По добра от:

По зле от:

3

Със сериозни проблеми

Визия » 4
Постарали са се, но не са успели да докарат добре дори химикалките. Добре, че няма лицеви анимации.

Звук » 2
Не искам да си спомням.

Геймплей » 3
Отначало може и да те заинтригува с идеята си, но в последствие ще установиш колко досадна е играта всъщност.

Офис забава » 3
Абе няма да си кривим душата, можеш да убиеш някоя и друга минутка с играчката. Но по-добре си купете радио моделчета с колегите (има ги по 10-15 лева вече) и си спретнете истинско състезание в офиса.

ТЪРСЕТЕ ПРЕД-ПРЕМИЕРНИЯТ БОНУС ПАКЕТ GUILDWARS NIGHTFALL
В СПЕЦИАЛИЗИРАНИТЕ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ

Бъдете измежду първите докоснали се до новото продължение на

GuildWars®

Пред-премиерният бонус пакет Guild Wars Nightfall включва:

Guild Wars "Play Now" ключ за 10-часова/14-дневна игра* на Guild Wars Prophecies™ и Guild Wars Factions™.

✦

Guild Wars Nightfall Бонус ключ, който ще ви даде допълнителен слот за герой за Guild Wars Nightfall акаунта ви, както и два уникални предмета за новите професии — Fiery Sunspear of Shelter за Парагон и Icy Soulbreaker of Enchanting за Дервиша.

✦

Мини стратегически гид, концептуални скици, скрийншотове, изображения на персонажи и предмети, филмче с предварителен преглед, тапети, бърз справочник, музика и още много други!

* Ключът за изпробване на играта е за общо 10 часа игра в 14 дневен период, започващ от датата на активиране на ключа.

СОФИЯ БУЛ. "ЦАР БОРИС III^ТИ" 21, ТЕЛ. (02) 954 98 11
УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. (02) 983 26 35 I МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. (02) 980 71 74
ХИПЕРМАРКЕТ HIT МЛАДОСТ, ТЕЛ. (02) 974 37 54 I ХИПЕРМАРКЕТ HIT ЛЮЛИН, ТЕЛ. (02) 824 87 58
БУЛ. "АЛЕКСАНДЪР СТАМБОЛИЙСКИ" 101 (MALL OF SOFIA, ЕТАЖ 2), ТЕЛ. (02) 981 70 62
БУЛ. "ДЖЕЙМС БАУЧЕР" 83-85, ТЕЛ. (02) 868 45 80
ВАРНА УЛ. "РАЙКО ЖИНЗИФОВ" 14, ТЕЛ. (052) 601 202

WWW.PULSAR.BG

THE SHIP

МОД ЗА: HALF-LIFE 2

HTTP://WWW.THESHIPONLINE.COM/

The Ship не е точно мод, но разработката му започна като такъв и въпреки че това можеше да е самостоятелно ревю, ще го представим тук. Преди няколко години на някого в малкото шотландско гейм студио *Outerlight* му хрумва идеята за нестандартен мултиплейърен стелт „екшън". Концепцията наистина е много шантава, поради което в началото бе изпитана под формата на безплатна модификация за **Half-Life 1**, за да се установи дали изобщо ще се хареса на играчите. Въпреки ограничените възможности и завидните бъгове, които демонстрираше, модът доказа, че за подобна игра пазар има, бил той и доста ограничен. Компанията си лицензира *Source* енджина и отскоро играта може да бъде закупена през *Steam*. Действието се развива през 20-те години на миналия век, на борда на класически презокеански кораб. Всичко в дизайна говори за внимание към дребните детайли – леко джазче за фонова музика, жени с помпозни рокли и чадърчета и скучновати чичковци с монокли се разхождат напред-назад, докато мръсни и потни хора от персонала се морят в машинното. Нивата са обширни, а из тях пъплят завидно количество NPC-та като корабна полиция, обслужващ персонал и други пътници. Играта поддържа от 8 до 32-ма души на някои от корабите, а играчът влиза в ролята на обикновен пътник, въвлечен в извратената игра на Mr.X. В началото на всеки рунд получаваш името на друг играч и трябва тайно да го убиеш. В същото време някой друг получава твоето име. Из кораба могат да се намерят различни оръжия, но не можеш просто да се разхождаш с тях и да убиваш пред всички, защото ако те заловят, прекарваш времето в панделата и не получаваш пари за убийството. Трябва да издебнеш жертвата си на потайно място, като не забравяш, че също си нечия цел. Не може просто да следиш жертвата си, защото лесно ще се надуши кой е убиецът му и работата ще стане сложна. Със спечелените пари можеш да сменяш дрехите, можеш и да крадеш униформи за допълнителна заблуда, да си чатиш с някой друг от играчите или да се преструваш, че следиш друг, за да избегнеш подозрение.

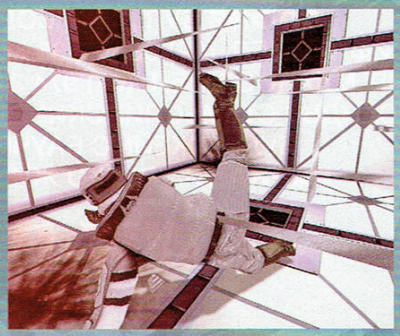
Алтер-егото ти си има нужди – да хапва, пийва, подремва за кратко и да върши някои санитарни нужди, в противен случай умира. Това гарантира динамично движение из райони, в които няма охрана. Да, The Ship е социален стелт екшън – тук трябва да се слееш с тълпата, а не със сенките, за да постигнеш целите си, а опонентите ти са не по-малко находчиви от теб. Има и няколко други странични режима, но те са основно за запознаване с нивата. Една абсолютно изчанчена и налудничава игра, която провокира параноя по уникален начин. Планираните пачове обещават да я направят задължителна за колекцията, въпреки дребните проблеми към днешна дата.

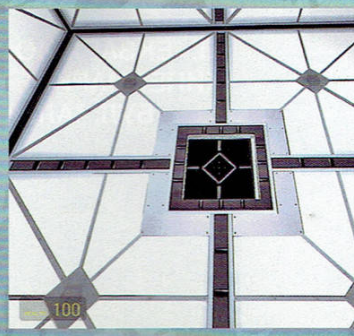
HYPERCUBE SOURCE

МОД ЗА: HALF-LIFE 2

HTTP://HYPERCUBE.SOWEBS.COM

Винаги се опитваме да пишем само за модове, които наистина доставят удоволствие или просто си струва да се видят по технически причини. Това означава, че всеки път биват тествани и доста, които – ако трябва да сме напълно откровени – не стават за чеп за зеле. Този път ще направим малко изключение, защото сме се сблъсквали с какво ли не, но Hypercube: Source полага нечовешки усилия да се класира в топ 5 на най-безумните модификации на всички времена. Ако името не ти говори нищо – играта е вдъхновена от филмите Cube и Cube 2: Hypercube, където група хора се опитваха да избягат от куб, изграден от еднакви на вид кубични стаи, непрестанно сменящи позициите си и предимно осеяни със смъртоносни капани. Цялата структура май се намира в четири измерения и от нея май има изход. Или някакво такова безумие. Върли фенове на това минаващо за филм извращение решили да направят мод. Сетингът е идентичен – минаваш от стая в стая в опит да намериш изхода, но предимно умираш по безумни начини. Стаите са фиксиран брой, но при всяко презареждане на играта изходът произволно се сменя (не, никой нямаше нерви да го намери), както и капаните в иначе напълно идентичните стаи-кубове, които – както и във филма – имат врати в средата на всяка от шестте си стени. Както и във филма, с мятане на обувка може да провериш има ли капан. Дори и да няма, проблемите продължават. Между вратите има линии, играещи ролята на стълби, но поради разположението им и липсата на опит и усилие от „разработчиците", те са толкова бъгави, че преминаването от куб в куб си е изпитание. Имаме си „игра", в която умирането по все по-безсмислени начини трябва да ни бъде забавно. Явно. Но дори само за да умреш, първо трябва да се преборишс купчина бъгове. Скоро не бяхме виждали по-кошмарна концепция и безобразна техническа реализация на едно място. Жалко, че нямаме награда за подобни неща.





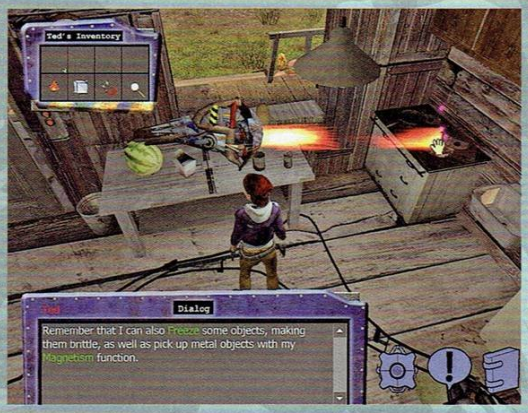
SHANTYTOWN

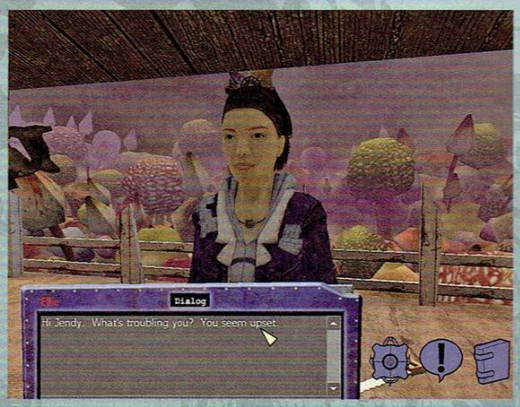
MOD ЗА: HALF-LIFE 2

HTTP://STUDENTS.GUILDHALL.SMU.EDU/SHANTYTOWN

Shantytown е поредният малък студентски проект, правен в рамките на пет месеца основно в свободното време. Извънредно кратък (има-няма половин час), той предлага интересен геймплей, напълно неочакван предвид използваната платформа.

В бъдещето Земята е налазена и покрита с комично количество огромни гъби, спори и прочее мъхове, пред които човешката раса е безсилна. В отчаян опит оцелелите се скупчват в оградени със специални стени вертикални градове, губещи се в облаците, строени с каквото попадне под ръка. Богатите, разбира се, живеят по високите части, а бедните са оставени на дъното. Къщите нямат покриви, защото върху тях има следващо ниво къщи, а всичко изглежда като някаква сюреалистична плетеница от ръждив метал и дърво, сякаш излязла от средните векове, но с известно количество технология в уравнението. Убитата цветова гама и простиращите се в далечината гори с гъби успяват да създадат едно правдоподобно усещане за обречеността на този свят. Главната героиня Ели е като сестра на Аликс от HL2. Тя е механик и си има летящ домашен робот – Тед, който й помага във всичко. Целта на играча е да разбере защо върху дома й се изсипва боклук и да спре тази неприятна и нехигиенична практика. Това ще стане с много разговори с NPC-та и изпълняването на няколко странични куеста. Да, играта е поинт&клик адвенчър. Цялото управление се извършва само с мишка – от диалозите и инвентара до специалните функции на Тед като магнит, замразител и горелка, които ще се наложи да ползваш за решаване на задачите си.





SOURCE FORTS

MOD ЗА: HALF-LIFE 2

HTTP://WWW.SOURCEFORTSMOD.COM

Source Forts не е нов, но последните му версии са наистина стабилни и вече трупа завидна популярност. Освен това е и един от малкото, които напълно се възползват от физичните възможности, заложени в HL2. Концепцията е колкото проста, толкова и гениална. Играта представлява Capture the Flag с два отбора, като флаговете се намират в доста лесно достъпни места, а базите са адски открити. Интересното е, че се играе на два етапа – строителен и боен. В първия всеки от отбора разполага само с гравити гън, с чиято помощ от специални станции си набавя различни строителни материали – големи плоскости, кубчета, рампи и прочее. След това ги отнася където сметне за добре и ги „заварява там" в дадена позиция, като разполагането изисква известно майсторство. По този начин за определеното на сървъра време и с позволените материали (администраторът може да задава колко от кой тип материали да има), отборът сам си построява база, с рампи, стени, бойници и ограждения около флага, като задължително оставя някакъв вход. След това започва бойната фаза, където всеки избира между скаут, войник, снайпер, ракетчик и инженер. Само последният може да демонтира вече замразените заграждения на врага по време на боя и по този начин да отвори допълнителни входове. Всичко до голяма степен зависи от координацията в отбора и начина, по който се построи крепостта, така че използването на някаква форма на гласова комуникация е силно препоръчително. Печели отборът, който плени флага, а ако това не се случи в позволеното време, следва нова строителна фаза, където базите се поправят и преаранжират. Много подобна концепция е залегнала и в мода NeoForts, с разликата, че там може да има до четири отбора, но бъговете при него са многобройни, играта не върви задоволително и рядко може да се намери пълен сървър. Source Forts е безспорният фаворит и, перфектно реализирайки една простичка идея, успява да предостави на играчите уникално забавление. Задължителен.

Автор: **Roland**

Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus

...или предимството да си фен...

>ЖАНР ЕКШЪН ОТ ТРЕТО ЛИЦЕ **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** SQUARE-ENIX **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** SQUARE-ENIX **> ПЛАТФОРМИ** PS2

Най-новото продължение на **Final Fantasy VII**, този път е екшън от трето лице, действието в който се развива три години след събитията от оригиналната игра и една след тези във филма **Advent Children**. Главен герой е енигматичният Винсент Валънтайн, който се сблъсква с армия от супер-войници, затворени от Шинра преди десет години в подземния комплекс Deepground под Мидгар. Сега, свободни от тиранията на корпорацията, те тръгват на поход срещу планетата. Обаче не са си направили добре сметката...

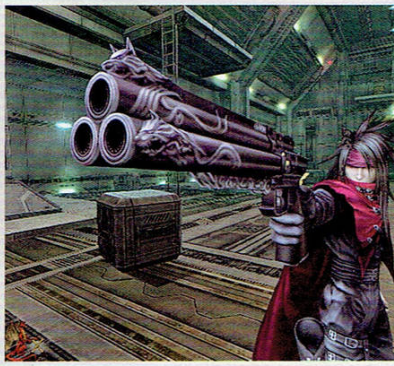
Има два различни начина да възприемеш тази игра. Единият предполага да си фен на **Final Fantasy VII**, другият – да не си. Да почнем от втория.

Думата, която най-добре характеризира **Dirge of Cerberus** е "средняшка". Играта не е провалът, който ниските оценки из нета те карат да очакваш, но успява по смазващ начин да не те впечатли *изобщо*. Ключовият фактор тук е геймплеят. Въпросният просто отказва да сработи и това е. Посредствен във всеки един аспект – от оръжията (в случая фантастичния пистолет на Винсент, който можеш да превръщаш, с разни прибавки, в помпа, картечница и други подобни, но на практика само лек ъпгрейд на основната му форма е достатъчен, за да се прегази цялата игра), през враговете, 80% от които представляват мъжки и женски вариант на един и същи безличен войник, та до динамиката и екшъна, които се гътват на всеки няколко минути, заменени от някоя често напълно ненужна кат-сцена. Времетраенето на играта е десетина часа, от които поне 1/4 са кат-сцени. Което само по себе си не би било проблем, ако въпросните не накъсваха непрекъснато действието. Човек просто не може да "влезе" в **Dirge of Cerberus**, защото на равни интервали от време тя го превръща от активен участник в пасивен наблюдател. Да не говорим, че най-качествените и динамични битки стават именно във филмчетата. Само дето за разлика от **Resident Evil 4** нямаш възможността да се включиш там дори с някоя внезапна комбинация от бутони.

В крайна сметка геймплеят се отличава с оригиналност и разчупеност напомнящи за **Дързост и красота**. Вървиш по коридор, трепеш войници, излизаш на открито, трепеш още войници/сваляш някой хеликоптер/утрепваш някой робот, после още коридори, още открити пространства, някой и друг бос, и... играта приключва. Като споменах босовете, те са другата впечатляваща черта на **DoC**. Всеки от тях има уникални умения и като цяло тези гадове са много качествено измислени. За съжаление обаче се убиват по фината и изтънчена система "тичай и пуцай, докат' падне". До един. Няма пинизи, няма взаимодействие с околната среда (последното важи за цялата игра – такава стерилност просто НЯМА), само въртящия се около гада Винсент и досадния му пистолет.

Изкуственият интелект е под всякаква критика. Враговете ти или тичат към теб, за да те маризят с хладното си оръжие, или стоят на разстояние и те стрелят с каквото там са им сложили в ръцете, като максималната интелигентност, която можеш да очакваш от тях, е да приклекнат или да се преместят смутено зад някой кашон. За тяхно съжаление обаче мерникът ти ги прихваща, ако насочиш оръжие достатъчно отблизо (бойната система в това отношение е доста качествена и лесна за усвояване), така че стига да виждаш дори сантиметър от противника си, с достатъчно упорство рано или късно ще го утрепеш.

Същото, за съжаление, важи и за босовете. Макар и приятно замислени, те нямат никакво чувство за самосъхранение и си действат по зададения им модел на поведение, който в общия случай включва непроследимо бързо шматкане нагоре-надолу по екрана, приближаване за удар, отдръпване и пак, и пак, и пак. Така че, както казах по-горе, с постоянно тичане в произволна посока и насочване на мерника, убиването им не е проблем,



стига да можеш да оцелееш достатъчно дълго (за която цел пък ти е предложен набор от отвари, пълнещи кръвта и почти ненужната мана, както и phoenix down, който те съживява еднократно, ако умреш).

В графично отношение **DoC** е доста прилична (за нивото на PS2), макар че погрозни и ръбати сенки не бях виждал от първия **King's Quest** насам. Като изключим това, тя предлага, наред с безкрайните коридори, и няколко много красиви гледки, особено към края си. Освен това в играта са включени страхотни филмчета в стила на **FFVII: Advent Children**, за които ще пиша по-подробно след малко.

По-горе споменах многото кат-сцени, които не ти позволяват да влезеш в действието на играта. Е, по-смешното

е, че не успяваш и в *тях* да се задълбочиш като хората, защото са накъсани от постоянни лоудинги, буквално на всеки няколко секунди. Най-идиотски в това отношение е един телефонен разговор, който лоудваше при всяка смяна на говорещия. Проблемът с постоянното лоудване се отнася и за останалата част от играта. Получава се отвратителна фрагментарност, която дразни.

И последен, но не и по значение, е сюжетът. Историята за Хаос и Омега определено впечатлява с дълбочината и завършеността си, но тук се явява и един от основните дефекти на играта – голяма част от нея е неразбираема за хора, неиграли **Final Fantasy VII**, защото свободно използва събития и имена от сюжета ѝ, без да ги изяснява. Всъщност почти цялата **DoC** лежи върху страничната линия на Винсент от оригиналната игра.

Обаче сега обръщаме гледната точка и влизаме в ролята на фена на **Final Fantasy VII**. И изведнъж се оказва, че всички тези проблеми всъщност не са толкова големи. По две причини. Първата е, че играта има *история*. Качествен и добре развит сюжет в духа на оригиналната **FFVII**, с всички глобални заплахи, свръх-хора-мизантропи и супергерои по принуда. Винсент Валънтайн е най-мистериозният пич от оригиналната игра и **DoC** най-сетне разкрива тайните от миналото му, връзката му с Лукреция Кресънт (чийто персонаж тук е развит много по-сериозно) и доктор Ходжо, както и каква е целта на измененото му тяло. Представят ни и качествени нови герои, сред които сестрите Шелуа и Шелк, разделени преди 10 години, когато започва проектът Deepground.

В играта е особено силно развит елементът на сближаване със света и свързване с оригинала. Можеш да говориш с доста от войниците на твоя страна (сещате се, ония, дето после ги убиват в кат-сцените) и е изненадващо колко детайл и индивидуалност е внесен в репликите им. За бога, една от тях дори се оказа сестра на един от членовете на Avalanche, загинали при падането на чинията в началото на **Final Fantasy VII**.

Втората причина е в няколкото зашеметяващи анимации с качеството на **Advent Children**, който към днешна дата е най-впечатляващият визуално CG-филм въобще. Сред тях има великолепни екшън-сцени, в които е и единственото появяване на познатите ни от **FFVII** главни герои Клауд, Тифа и Барет, апокалиптични картини при появяването на Омега, плюс няколко лирични момента. Говорим си за не повече от 10-15 минути общо, но пък иде реч за толкова смазващи 10-15 минути, че те оставят зяпнал.

Истината е, че както и да го сучем, **Dirge of Cerberus** е игра, правена за фенове и те спокойно могат да си вдигнат крайната оценка с една единица. По-голямата част от историята ѝ е преплетена с тази на оригиналната **FFVII**, героите и взаимоотношенията им също, а и действието се развива основно в познати на ветераните места като Kalm, Edge, централата на Shinra в Midgar, и други подобни, които само маниаците могат да оценят по достойнство.

Ако от *Square-Enix* си бяха свършили работата като хората и бяха направили заглавие с геймплей от ранга на **Resident Evil 4** или **Devil May Cry** серията, това щеше да е едно от големите събития на годината. Представена по този начин, **Dirge of Cerberus** принуждава феновете на **Final Fantasy VII** да я играят с умерена досада, за да стигнат до следващата кат-сцена, която да доразвива, макар и на буци, сюжета. А останалите просто ще се чудят какво изобщо правят с тая игра.

По добра от:
Зяпане в стената

6

Resident Evil 4
По зле от:

Добра

Визия » 8
Нелоша графика и керъктър дизайн. Смазващи анимации с визията на Advent Children.

Звук » 8
Страхотно озвучаване (за английската версия), качествена музика, отвратително дразнещ Маниакален Смях® на лошите под път и над път.

Геймплей » 5
Еднообразен и неоригинален. Скучни битки.

Оценка Фенщина: 10
Final Fantasy VII, мамка му! С тези герои, с тези анимации, с тази история, как може човек да не ѝ прости, че е средна до болка?

Автор: **Roland**

Final Fantasy Series – part II

След като миналия път ви запознах бегло с първите шест части от серията и по-подробно със седма, сега иде ред на следващата порция **Final Fantasy**. N-joy.

Final Fantasy VIII

Тази част има сантиментална стойност за мен, защото статията на Чапи от брой 16 (по старото летоброене) бе онова, което истински ме зариби по магическите светове на поредицата, макар и в действителност след това да минаха години преди да започна да я играя. Горещо препоръчвам въпросната статия на всеки, който може да си я намери (*GW Best* този месец е посветен именно на въпросния 16-ти брой), въпреки липсващата последна страница.

Действието се развива в свят, много подобен на нашия, но по-слабо населен, където способните да използват магия се обучават в елитни училища, независими от страните, където се намират. Тези "Градини", освен учебни заведения, са и школи за наемни командоси-магове, наричани "SeeD", които после биват изпращани срещу заплащане на важни мисии за различни клиенти. Главният герой Скуал Леонхарт е кадет в Баламб Гардън, който тъкмо е успял да завърши и е станал SeeD. Още на следващия ден го изпращат заедно с неколцина други също толкова неопитни командоси на важна мисия в страната Тимбър, която е окупирана от агресивната и експанзионистична Галбадия. Бунтовническата организация "Timber Owls" – начело на която е някогашната принцеса на Тимбър, Риноа Хартли – е сключила договор с директора на Баламб Гардън и Скуал трябва да й помогне да извоюва независимост за страната си... по всякакъв възможен начин.

Не след дълго обаче се оказва, че Галбадия има нов "мирен посланик" – древната магьосница Идия, събудена след векове на сън. Загадъчните жени от онази епоха, наричани днес просто "магьосници", са били способни да контролират сили, непостижими за обикновените хора. За Идия се мълви, че е способна да прониква в умовете на хората и да ги контролира. Възможно ли е именно тя да стои зад ирационалната враждебност на Галбадия към останалите страни? И ако да, какви са целите й? За да открият отговорите на тези въпроси, Скуал, Риноа и останалите пътуват към Галбадия Гардън, където се надяват да разбулят мистерията около Идия.

Историята малко по малко се задълбочава все повече и повече. В конфликта се намесват предателства, интриги, отдавна таена омраза и тайни от миналото и скоро става ясно, че случващото се е много по-сериозно и дълбоко, отколкото изглежда на пръв поглед. В събитията около Идия и войната на Галбадия се набърква и арогантният Сайфър Алмази – съперник на Скуал от Баламб Гардън, чиято невероятна гордост и себичност не му позволяват да приеме второто място в абсолютно нищо. Освен това Скуал и приятелите му сънуват сънища за галбадийски войник на име Лагуна Лойре, който също се озовава в центъра на оформящите се катаклизмични събития. Скуал и Лагуна така и не се срещат, но историите им се развиват паралелно и това де факто превръща **Final Fantasy VIII** в две отделни игри, преливащи една в друга.

Разбира се има и любовна история и разбира се тя далеч не е второстепенна за историята. Същото важи и за отношенията между героите. Самият Скуал е не по-малко противоречив от Клауд от предната част – мрачен и затворен, почти груб и напълно незаинтересован от чувствата на околните, той е толкова далеч от Смелия Герой, Който Ще Спаси Света®, че просто не можеш да не изпиташ... известна съпричастност към него, въпреки "Yeah, whatever" поведението.

За финал съм длъжен да ви предупредя, че играта започва бавно. За разлика от **FFVII**, която буквално те хвърля в действието и не те оставя да си поемеш дъх в първите си няколко часа, осмата част започва спокойно, а историята се разплита бавно. Първата й 1/3 всъщност на моменти е почти досадна, но преждаването й си струва наистина много.

Final Fantasy IX

Final Fantasy IX: Деветата част от серията е смятана за най-слабата от "триизмерното" **FF** поколение. За наше щастие "най-слаба" точно в *тази* поредица означава "просто много хубава", вместо "разкошна" или "великолепна", и играта ще ви очарова още с първите си пет минути.

По молба на феновете *Square* връщат сетинга в класическото фентъзи и **FFIX** е силно повлияна от първата част на серията. По-лековата и по-жизнерадостна, по-детска и несериозна, тя е, може да се каже, трибют към древното минало на **Final Fantasy**.

Действието се развива в приказния свят Гая. Кралицата на Александрия създава могъщи магически оръжия, с които заплашва да завладее целия свят. Главен герой е младият крадец Зидан, който заедно със своята група от бандити иска да отвлече принцеса Гарнет, за да я използва като лост за натиск срещу злата ѝ майка. Оказва се обаче, че самата принцеса има огромно желание да бъде отвлечена, а скоро се разкрива и по-зловеща истина – че зад завоевателските амбиции на кралство Александрия се крият много по-дълбоки планове и много по-опасни сили от кралицата. Зидан, Гарнет и други герои, които срещат по пътя си, трябва да се преборят с тях, ако искат Гая да има бъдеще.

Както вече казах, историята е доста по-повърхностна и весела. Героите също са доста по-плоски и всъщност почти комедийни. Дизайнът на расите е почти детски – повечето от тях са животни (има хипопотами, мишки и други такива), а онези, които не са, приличат на различни по степен на злокобност клоуни от цирк (като тук включвам и грима и изплезения език). Самият Зидан има огромна глава и маймунска опашка.

При все това и въпреки че **Final Fantasy IX** е обективно по-слаба от предните и следващата части, тя забавлява и радва, а безбройните връзки със старите игри (сходства на имена, появи на периферни стари герои и т.н.) са истинска наслада за дългогодишния фен.

Освен това е неустоимо сладка ;)

Нобуо Уематсу

Роден на 21.03.1959 г., Нобуо Уематсу е може би най-успешният азиатски композитор на гейм-музика и автор на саундтраците на почти всички **Final Fantasy** заглавия. Негови са емблематичната отваряща тема на **FFVIII – Liberi Fatali** (която чухте като фонова музика на DVD-то от миналия брой), както и зашеметяващата **One Winged Angel** (темата на Сефирот от **FFVII**). Типични за музиката му са меланхолията и дълбочината, дори при най-жизнерадостните парчета.

Нобуо Уематсу е роден в Кочи (Япония) и на дванадесет години започва да свири на пиано (по това време е харесвал Елтън Джон), като се обучава самичък. След като завършва Kanagawa University, той композира музика за реклами, преди да подпише договор със *Squaresoft* (сега *Square-Enix*) през 1986 г. Оттогава насам е написал саундтраците на над тридесет заглавия, сред които, освен **FF**, са и част от **Chrono Trigger** игрите. През октомври, 2004 г. той основава *Smile Please Co.*, но продължава да композира за *Square-Enix*, както и за няколко други компании.

Освен за игри, той пише и за някои аниме-заглавия (напр. **Oh My Goddes!**), а също и за известни японски певци. През 2003 г. той сформира рок-групата **The Black Mages**, на която е и клавирдист. Те свирят разширени рок-версии на класически **Final Fantasy** парчета и към днешна дата имат издадени два албума.

Final Fantasy XI

За тази игра няма да пиша подробно поради простата причина, че това е МММОРПГ без единна история, излизало за PS2 единствено в Япония. В останалата част от света я има само за PC. Известна още като **Final Fantasy Online**, действието в нея се развива в света Вана'диел и в момента в него ежедневно играят около 300 000 души. Съществуват осем основни сюжетни линии и множество подчинени на тях истории. Играта има три експанжъна: **Rise of the Zilart**, **Chains of Promatia** и **Treasures of Aht Urhgan**.

Автор: **Koralsky**

Painkiller: Hell Wars

Където и проалгинът не помага...

>ЖАНР FPS **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** PEOPLE CAN FLY **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** DREAMCATCHER INTERACTIVE **> ПЛАТФОРМИ** XBOX

Koralsky взима своето болкоуспокояващо...

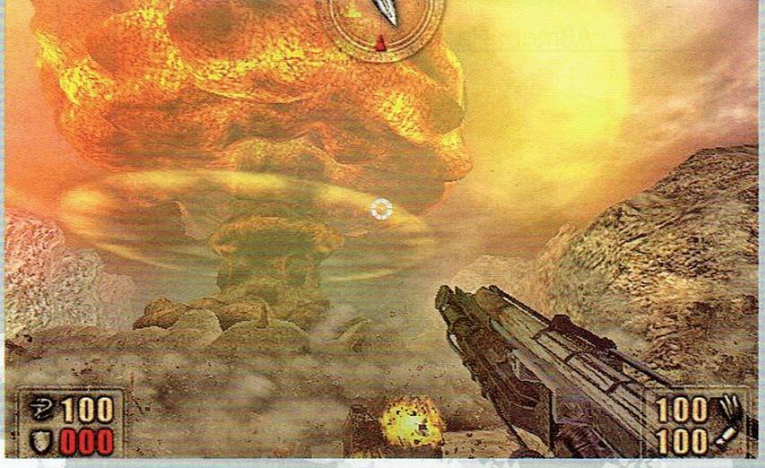
Гьоте е казал *„Ако утрото не ни будеше с нови радости, а вечерта не ни оставяше никаква надежда, би ли си струвало труда да се обличаме и събличаме"*. Тази мисъл напълно описва седмицата, прекарана на морския бряг с любимите ми хора. Сигурно се чудиш къде в цялата идилията се вписва **Painkiller: Hell Wars**? Просто една компютърна игра, нали? Която дори не е А+ заглавие. Поостарял вече шутър, портнат за бавно потъващия в бунището на забравата *„Кашон първи"*. Тази игра, приятелю, беше звеното, което издигна на почит едно ново съревнование между мен и моят по-голям брат. И въобще не говорим за мултиплейърна битка. Преди това кратка ретроспекция: любимият ми брат жулеше първите два **Doom**-а до полуда навремето, а и сега понякога. Така и не пожела дори да изпробва някой по-модерен шутър. Когато преди време му представих **Doom III**, братото безмълвно куитна, пусна си **Doom II** на *Nightmare* и, както си му е редът, подпука импове, зомбита, кибер демони и прочее адски изчадия. Моя милост от друга страна е отявлен *FPS* почитател и леко поуморил се напоследък от ставащите все по-„истински" представители на жанра.

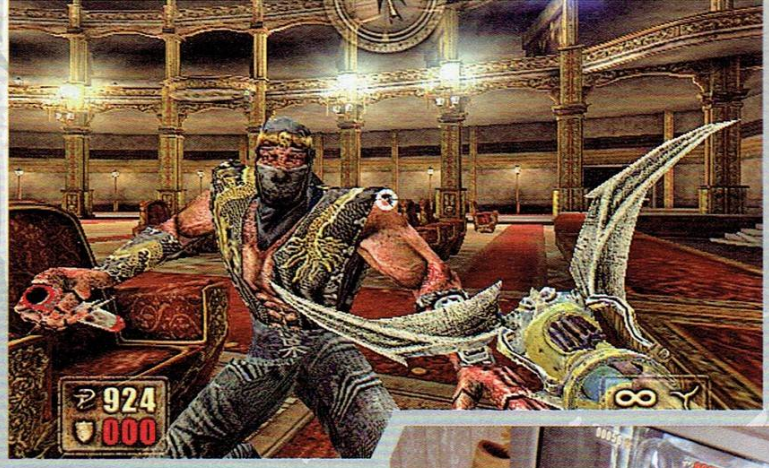
И ето, че стигаме до цитата от прочутия немски поет. Докато нощите носеха адска радост за човека, носил ме като малък "на конче", то сутрините, прекарани с **Hell Wars** преди плажа, директно ме изстрелваха в териториите на адския рай. За дълго! Там се зароди и споменатото братско съревнование – кой първи ще успее да стигне и надвие откровено тъпия последен бос, изкопиран почти дословно от **Diablo**. Дори се басирахме – бутилка с бодро кракещия Джони бе залогът. Недоволни от тази наша болкоуспокояваща мания също имаше – нашите прекрасни половинки. Именно заради тях решихме да преустроим игралния си маратон – спазвахме строго нощните и сутрешни смени, въпреки непреодолимото понякога желание да съсечем поредния демон в, да речем, 15:00 следобед. И всичко това, само заради една игра. Игра, заради която телефоните на господата *Duffer* и *Freeman* се нажежиха до червено от моите коментари. На която и те самите са огромни почитатели. Мисля, че е време да кажем и малко повече за самата нея – *Играта*.

Hell paradise!

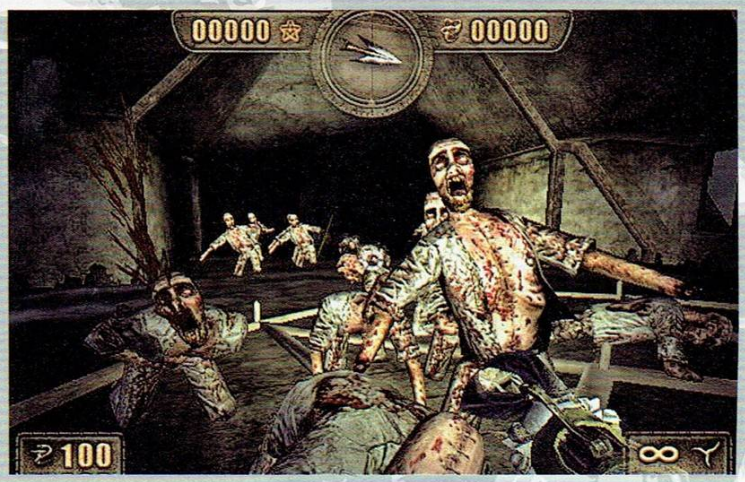
След продължителния, изпълнен с патос увод, сигурно очакваш да прочетеш за шедьовър от божествено естество. Но не, ще прочетеш ревю за игра, на която 8 е абсолютният максимум за оценка, независимо какъв емоционален вихър е предизвикала. **Hell Wars** бе в разработка цели три години за платформата на *Microsoft* и трябваше да съчетае в себе си оригиналния **Painkiller** за *PC*, както и неговия add-on – **Painkiller: Battle Out of Hell**. А също така нови нива и оръжия. Сега, не знам какво чак толкова са правили пичовете от *People can Fly*, но във финалната конзолна версия не само няма да намериш обещаните нови нива и оръжия, но наред с липсата им ще откриеш и някои досадни бъгове.

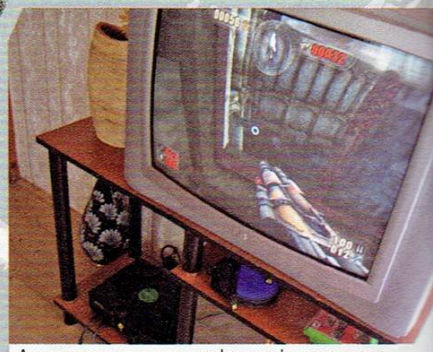
Но първо хубавото. По същество **Hell Wars** е кръстоска от двете *PC* игри. Както е практиката в днешно време, конзолните версии на популярните *FPS*-си са с умишлено занижена трудност, поради ограниченията в прицелването, които налага аналоговият контролер. Докато в *PC* версията играчът трябваше да събере 66 души, за да се превърне в демон, то при *Xbox* инкарнацията бройката е спаднала на 33 (66 са необходими само при финалния бос). Също така, някои гадове мрат значително по-лесно в конзолната версия. Именно заради уникалния контрол обаче, тези занижения на трудността пасват чудесно и **Hell Wars**, дори на нормално ниво на трудност ще бъде сериозно предизвикателство за всеки конзолен играч. **Painkiller: Hell Wars** продължава да бъде по-правилното продължение на класиките **Doom** и **Doom 2**. Същността на великите *ID* творения от началото на 90-те се е запазила и в конзолната версия на **Painkiller**. Орди от адски изчадия, брутални оръжия и уникално шутинг усещане. В **Hell Wars** на разположение ще имаш шест вида оръжия, всяко от които разполага и с втори режим на стрелба. Като започнем от култовия *Painkiller*, минем през шотгъна и *Стейк-гъна* (ковването на противника за стената е култ!) и стигнем до *Чейнгъна*, *Рокетланчъра* и *Флеймтроуъра*. Всички до едно прекрасно балансирани. Чрез вибра-





цията на контролера, вървящ към конзолата, действително ще усещаш всеки един изстрел по-истински от всякога. В **Hell Wars** ще станеш свидетел и на завръщането на *Tarot* картите. Набавяш си такива, след като изпълниш определени изисквания, важащи за всяко отделно ниво. Сребърните карти ще увеличат жизнената енергия на Даниел (тъй се зове нашият момковец), по-лесен достъп до душите на враговете и др. Златните карти могат да бъдат използвани за определено време. Златният им статут осигурява на играча бързина и мощ в предозирани количества. Могат дори да забавят целия заобикалящ го свят. За разлика от своя *PC* побратим, в *Xbox* варианта на играта огромните нива са разделени от портали, които на практика представляват лоудинг екрани. По всяка вероятност подобен прийом би бил наложителен поради хардуерните лимитации, с които са се сблъсквали разработчиците. Xbox разполага общо с 64 MB памет за всички процеси, които извършва конзолата, докато за нормална игра на PC версията са необходими поне 512 MB RAM и видео карта, разполагаща с не по-малко от 128 MB. За радост накъсването на играта не дразни и всъщност прокарва ново геймплейно задължение, състоящо се в нуждата играчът да претърси моментния терен за злато, тайници и пр. Защото връщане назад при преминаване на портал просто няма. Освен ако същият не пожелае да преиграе нивото отново. Което навежда на мисълта, че **Hell Wars** реално е един director's cut на *PC* игрите, побрал в себе си най-добрите нива от тях в един общ пакет на супер ниска цена – седемдесетина левчета. Мултиплейърът е почерпил обилно вдъхновение от **Quake III**, скоростта на играта – също. До 16 души през *Xbox Live* или *LAN* могат да се гърмят един друг, без много да се замислят за знойната мома, оставила крехкото си телце под палещите лъчи на отиващото си лято. Като недостатъци можем да споменем бъговете при звука. Най-добре да изключиш напълно метъл изпълненията по време на битка, защото рискуваш да си останеш само с тях. Или дори и без тях... Компасът, който често пъти е безценен помощник на играещия, има навика често пъти да преустановява своята работа. В тези моменти дори и *Джак Спароу* не би могъл да помогне. Графиката и звукът бивят като цяло, като изключим бъговете. За тези в озвучаването казахме, но подобни има и в графичната обработка. При голямо стълпотворение от гадове, фреймрейтът за секунда пада драстично и напомня забавянията на аркадните игри от началото на 90-те. Подобни недъзи обаче не са пагубни за геймплея. Още повече след като през останалите 99% от времето играта движи с прекрасни 60 кадъра за секунда. Текстурите в по-голямата си част са изключително бистри и се доближават до еквивалента си за *PC*. Това при условие, че разполагаш с качествен телевизионен приемник и RGB кабел.





А морето е на по-малко от километър...

Last Hope

Първият *Xbox* е към края на жизнения си цикъл и това ще бъде една от основните причини много, иначе почитатели на жанра, да пропуснат подобен продукт на цената за половин игра от ново поколение. И все пак, ако действително желаеш да върнеш за около 15-тина часа **Doom**-ските времена, изпитвайки усещането, което тогава те е съпровождало, то дай шанс на **Hell Wars** и определено няма да съжаляваш. А, да – този уикенд ще нося на брат ми една бутилчица с крачещия...

8

По добра от:

Serious Sam 2

Halo 2

По зле от:

Отлична

Визия » 8
Под нивото на Chaos Theory, Doom 3 или Far Cry Instinct, но предлагаща приятен визуален стил, стабилен фрейм-рейт и убийствен на моменти дизайн на нивата.

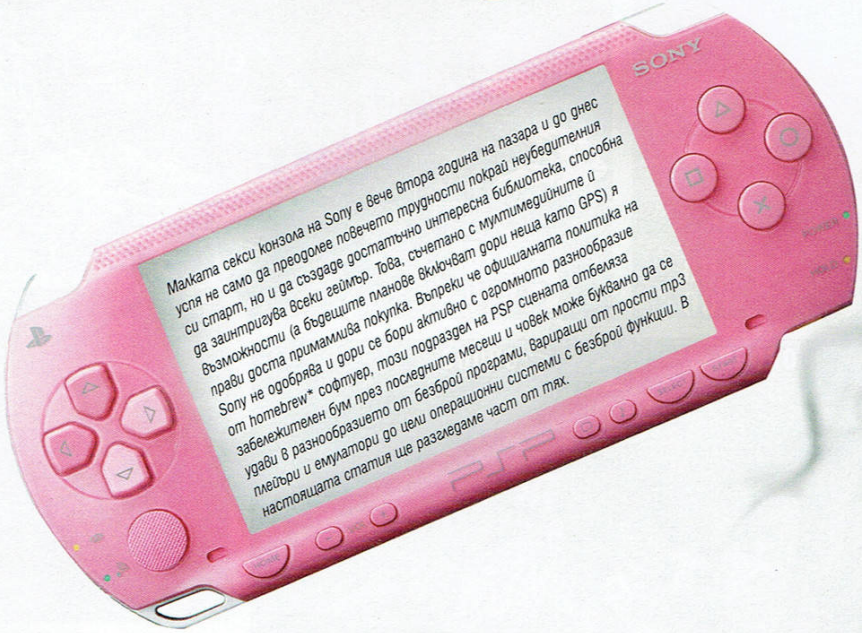
Звук » 8
Ембиънт звученето върши перфектно своята работа. Войс актингът е удачен.

Геймплей » 9
Първият Doom с реална 3D графика. Първичен и крайно пристрастяващ. Обичаме го!

Оценка история : 5
Тъй като не успяхме да я преразкажем в основния текст, само ще ти кажем, че тя става. Има Ад, има Луцифер. Има няколко относително приятни CG-та. И толкова.

Автор: **Fall**

PSP Underground



Малката секси конзола на Sony е вече втора година на пазара и до днес успя не само да преодолее повечето трудности покрай неубедителния си старт, но и да създаде достатъчно интересна библиотека, способна да заинтригува всеки геймър. Това, съчетано с мултимедийните ѝ възможности (а бъдещите планове включват дори неща като GPS) я прави доста примамлива покупка. Въпреки че официалната политика на Sony не одобрява и дори се бори активно с огромното разнообразие от homebrew* софтуер, този подраздел на PSP сцената отбелязва забележителен бум през последните месеци и човек може буквално да се удави в разнообразието от безброй програми, вариращи от прости mp3 плейъри и емулатори до цели операционни системи с безброй функции. В настоящата статия ще разгледаме част от тях.

Емулатори

Емулаторите са любителски софтуер, който симулира една платформа върху друга. Това в превод означава, че можете да си имате едно напълно функциониращо *Super Nintendo* в лицето на вашето *PSP*. Обикновено игрите са под формата на така наречените ROM-ове, като към всеки върви условието да притежавате оригинално копие на съответното заглавие. Оттам нататък възможностите са неограничени - има десетки емулатори, в това число и за платформи, за които мнозина не са и чували. По-интересните са:

Snes9xTYL

Изключително популярен емулатор за *Super Nintendo*, поради невероятното си качество. Съвместим е с огромен брой игри, предлага стабилен фреймрейт като особено на 333mhz не може да бъде различен от оригинала. Отличава се с приятен *user-friendly* интерфейс, поддържа записване по всяко време и е изключително стабилен. Последната версия поддържа дори мултиплейър през *ad hoc*, което също е доста лесно и приятно занимание. Силно препоръчителен, библиотеката му със заглавия е гигантска.

DGEN

Емулатор на другата любима конзола - *Sega Genesis/Megadrive*. Подобно на предходния си колега, качеството му е като на комерсиален продукт. Предлага удобен интерфейс – ромовете се зареждат елементарно и много бързо, играчът придобива достъп до огромен брой заглавия за секунди (включително любими неща като **Streets of Rage** или **Samurai Showdown**). Фреймът е отличен, а проблемите със записването и звука са оправени в последната версия 1.5. Поддържа дори Wi Fi мултиплейър – какво повече?

NesterJ

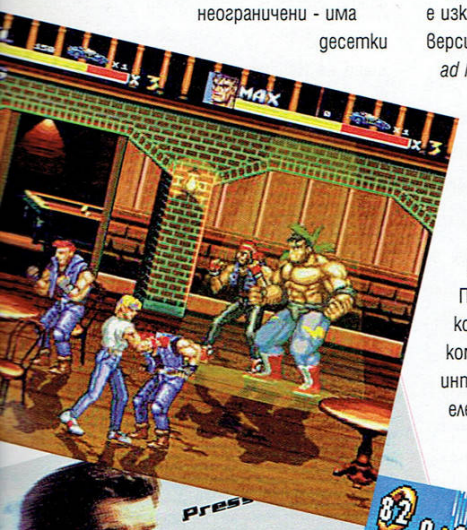
Почти перфектен емулатор на оригиналното *Nintendo NES*. В последната му, засега, версия 1.20 най-накрая беше добавена дългоочакваната поддръжка на Wi Fi, както и обещаните 60fps на почти всички игри. За съжаление мрежовият модул е доста труден за настройване, а проблемите с изместването на звука си остават. Въпреки това *NesterJ* си остава най-добрият *NES* емулатор за *PSP*.

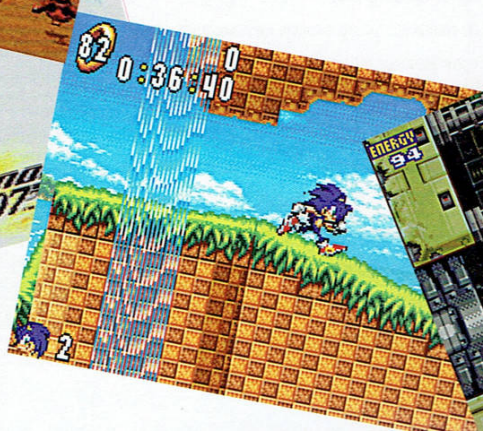
MAME

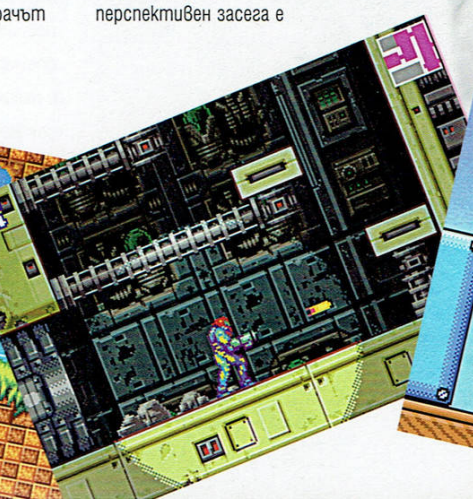
Тук ситуацията е малко по-сложна, защото няма едно универсално решение и работата по напълно функционален емулатор продължава. Най-перспективен засега е *MAME4ALL PSP*, който въпреки много ранната си версия (към този момент 0.0.3) е способен да подкарва по-стари ROM-ове с прилична скорост, но отсега забрави **Street Fighter** или други подобни – те са още в бъдещето. Въпреки че е пълен с бъгове и не може да се нарече удобен за употреба, е любопитен проект, който заслужава да се следи.

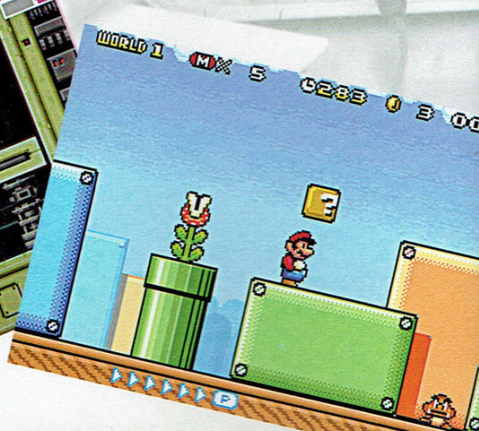
NeoGeo

Особен интерес представляват емулаторите за CD версията на тези аркадни машини, която за времето си предлага невероятно качествени игри в домашна конзола. Това е единственият емулатор, който подкарва **Metal Slug** и **King of Fighters 99** по задоволителен начин. Вариантът, който тествахме, носи гръмкото име *NEOGEO CDZ EMULATOR for PSP*. Въпреки че процесът на настройване е малко мъгляв и намирането на самите игри е болезнено начинание, резултатът определено си заслужава. Единственото, което липсва в последната версия, е записването по всяко време. За сметка на това фреймовете и звукът са почти









сичкият софтуер, за който четеш тук, с някои малки изключения, е достъпен единствено за PSP-та с версия на фърмуера 1.5. Причината за това е, че първоначално Sony са предвиждали да пускат демота и други подлежащи на даунлоуд приложения под формата на малки файлове, наречени EBOOTS. Поради откритите се благодарение на това възможности за пиратстване, а и защото официалната политика на компанията не подкрепя homebrew под никаква форма, тази функция беше премахната във версиите от 1.51 нататък.

перфектни, а и съвместимостта е доста добра. Този емулатор е и по-добрият избор за повечето аркадни заглавия.

ScummVM

Един изключително интересен проект, целящ да направи някои стари куестове на *LucasArts* играеми на различни от оригиналната платформи, включително и *PSP* в последната си инкарнация. Това включва класики като **Day of the Tentacle**, **Monkey Island** и доста други, като списъкът постоянно се разширява. Софтуерът се отличава с приятен и удобен интерфейс и е много стабилен. Последната засега версия оправя някои бъгове със субтитрите и звука и се държи прекрасно. Разбира се, трябва да притежаваш копие на съответната игра, тъй като *ScummVM* копира върху някои файлове.

Gameboy Advance

След месеци застой, и след като повечето хора си мисленха, че е невъзможно, преди броени дни беше пусната бомбата по повечето сайтове. Работещият GBA емулатор, носещ името *GameplaySP,* се появи буквално от нищото и подкарва голям брой заглавия на пълна скорост и с отличен или поне задоволителен звук. Емулаторът все още е в доста ранна версия и няма почти никакъв интерфейс, а и е склонен към непредвидимо поведение на моменти. Емулацията е на ниво основни функции на самия *Gameboy* и ги няма хардуерните екстри, прибавени към някои картриджи. Засега не се поддържат ROM-ове, по-големи от 16 MB. Освен това онези от тях, които се нуждаят от специални настройки за съвместимост или скорост трябва да бъдат редактирани на ръка, което в никакъв случай не е лесно или удобно. Въпреки това като за първоначална версия *GameplaySP* е невероятен успех, а работата по него едва сега започва.

Nintendo 64

Това е може би най-амбициозният проект в сферата на PSP емулацията. Нарича се *Daedalus* и за няколко месеца демонстрира невероятен прогрес предвид факта, че по него работи само един човек. В настоящата си R8 инкарнация може да пусне почти всички по-известни заглавия за *N64,* като някои са почти играеми и фреймовете се движат между 15-20 и дори 25 при някои заглавия. Това си е постижение само по себе си, предвид че самото *N64* върви с около 30fps. Вече е налице поддръжка на записване по всяко време, както и възможност за преконфигуриране на бутоните (доста полезна екстра – PSP има един бутон по-малко) За съжаление все още няма звук и не се знае дали скоро ще го чуем, заради проблемите със скоростта, които са налице в момента. Другият основен недостатък е, че по-големите ROM-ове като **Zelda** или **Smash Bros**, вероятно също няма да ги видим в играем вариант. Въпреки това, дори единствената достъпна игра да е **Mario 64**, това ще е напълно достатъчно, за да си струва. Каквото и да се случи в бъдеще, *Daedalus* е още един проект, който ще приковава активно вниманието ни в идните месеци.

*Homebrew (буквално преведено означава "домашно сварено") е сборно понятие за любителски софтуер, писан от ентусиасти и обикновено разпространяван безплатно. При конзолите homebrew е доста широко понятие и включва всевъзможни емулатори, видео и mp3 плейъри, дори цели операционни системи. Може би най-популярният пример за висококачествен homebrew софтуер е Xbox Media Center и съответно Toxic OS за Playstation 2. За PSP има буквал хиляди програми, превръщащи малкат конзолка на практика в лаптоп с ог възможности.

Автор: **Koralsky**

New Super Mario Bros.

It's-a-me, Mario

>ЖАНР PLATFORMER **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** NINTENDO **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** NINTENDO **> ПЛАТФОРМИ** NINTENDO DS

Има един пич, приятелю – някои го наричат *Шигери Миямото*. За други той е *„човечец на средна възраст със силно изразено чувство за справедливост, който не е от най-красивите"*. За трети е личността, създала една от най-големите икони в игралната индустрия – *Марио*. Мустакат италианец със свое собствено телевизионно шоу, участвал в холивудска продукция, посветена на самия него и донесъл десетки (да не кажем стотици) милиони доларчета на *Nintendo*. Не е зле за пълничък водопроводчик. И като сме заговорили за пари, преди да вступим в територията на изложението, да споменем, че продуктът, на който ще направим дисекция в следващите редове, за около 20 дни е продал 500 000 бройки само на територията на САЩ. Скромните ни изчислителни възможности ни доведоха до заключението, че на всяка една минута са се продавали по 20 бройки от *Играта*. И не са будали купилите. Нещо повече – без каквито и да е угризения еднолично провъзгласяваме **New Super Mario Bros.** за най-добра до момента игра за *DS*.

Weeeeeeeeeeeheeeeeeee!

В новото *Марио* на практика няма почти нищо ново. В същността си представлява осъвременена вариация на онази игра, която веднъж завинаги промени представите ни за мащабите на "виртуалните" забавления през 1985 г. и още тогава подсказа, че игрите в бъдеще ще се превърнат в ентъртеймънт номер едно. Бихме казали: това е *правилната Марио-игра*! Игра, която ще те полее с талази от удоволствие, независимо дали си дърт Марио-почитател или пресен кандидат-фен на мустакатия шишко. Игра, в която всичко е подчинено на чистия геймплей, незатормозяван и невъзпрепятстван от нищо. Простоват начален екран, старт, кратко встъпително филмче и ето че миг по-късно се озоваваш директно на виртуалната арена, без каквито и да е дразнещи обяснения кое-как е или изчаквайки десетина минути монотонен диалог.

След последните две големи Марио-игри в лицето на **Super Mario 64** и **Super Mario Sunshine**, новото Марио връща серията към нейните най-дълбоки корени. Към двуизмерния джъмп'ен'рън. Но това не значи, че заглавието все пак е лишено от каквито и да е иновативни геймплейни особености. Такива има. Малко на брой, но по типично *Nintendo-вски* начин – в правилните дози, перфектно вписващи се в цялостния баланс на играта, подобряващи го дори, и разбира се – всички са точно на място. Например, тръбо-оправячът може да се превърне в мустаката версия на Годзила – пичът израства до размерите на целия *DS* екран и мачка всичко по пътя си като валяк –кофичка за кисело мляко. Но може и обратното – да се свие и стане малък, като по този начин му се отваря шанс да стигне до недостъпни иначе кътчета. Когато е във "версия лилипут" обаче, той не може да нанася денмидж на врага, ако ще да му скача върху чутурата до премаляване.

Третата непозната екстра е "Черупката". Когато попадне на съответната гъбка, Марио се сдобива с нещо като обвивка, ползата от която е, че го направи по-търгав под водата.

Всичките девет нива в играта пък ще видиш само ако събереш трите *специални* звезди.

Нюанс на критичност се промъква по отношение на трудността на играта. Тя е може би една идея по-лесна, отколкото би ни се искало. Най-вече босовете не са чак такова предизвикателство, каквото очакваме от Марио-игра. Но това са бели кахъри. И единствените впрочем.

In princes Peach we trust!

Светът е изпълнен с въпроси, на които все още никой не е отговорил. Откъде сме произлезли? Е ли Азис обратен? Как да направиш правилно продължение на най-добре продаваната игра за всички времена? *Nintendo* най-накрая ни даде отговор на последния въпрос. Неизбежният риск да потопиш заглавието си в блатото на посредствеността, както това се случи с десетки други големи франчайзи, за пореден път подмина **Mario**. *Nintendo* отново прескочи този непреодолим за повечето издатели днес капан. А ти с *DS-а*, търси новото **Mario** – пропускът му ще е фатален.

9

По добра от:

По зле от:

Шедьовър

Визия » 9
Все още не разполагаме с DS Lite, но и това, което виждаме на екрана на стария DS, ни впечатли. Ама много!

Звук » 8
Марио не крещи (за радост) чак толкова много, а музиката е точно тази, която винаги сме желали при подобен род заглавия – жива и ненатрапчива.

Геймплей » 9
Недостатъци няма. И чобанчето от Крумово Градище да се захване с играта, и то ще вдене за какво иде реч. Ние бихме го жарели платформен перфекционизъм.

Мултиплейър » 8
Не успяхме да го изтестваме, но подочухме за огромно многообразие от мини игрички с Марио и Луиджи.

LIFESTYLE

multirama

Търсиш ли PC, което да ти даде удоволствието от играта? Искаш ли да се
присъединиш към общността на геймърите? Да говориш на техният език, да
живееш с тяхното темпо, да разбираш техните потребности? Е, геймърската
конфигурация създадена от Мултирама ще ти предостави възможността да
започнеш, оттам нататък всичко зависи от теб.
Като начало се иска стабилна основа, това е стабилна геймърска конфигурация
ориентирана към истински геймъри, независимо какви игри играеш тук се
включва всичко необходимо така, че да усетиш удоволствието от играта. Освен
характеристиките този модел не е със стандартна кутия. Кутията му е
пригодена така, че освен да те грабне с външния си вид можеш да я направиш
истински шедьовър с допълнително осветление и охлаждане.

ПОДАРЪК

УЕБ КАМЕРА LOGITECH

КОМПЮТЪР MULTIRAMA GAMER 847-AT
Процесор: AMD Athlon 3000+
Памет: 2x512 MB DDR
Твърд диск: 160 GB SATA
Оптично у-во: DVD+-RW DL
Видео карта: GF 6600GT TDH 128 MB Extreme
Мрежова карта: 10/ 100 Mbps
Звукова карта: 8 channels, FDD 3.5", Кутия: NZXT NEMESI
Захранване: Tagan TG430-U22 430W

Euro

12

със софтуер 1669лв
Код: 0030126

1449лв
Код: 0030121

ПОДАРЪК

DVD PLA
THOMSO
DTH252E

THOMSON LCD TV 32" LB130S5 INTUIVA HD READY
32" LCD-TV Hi-Pix2 technology HD Ready
Резолюция: 1366x768
Яркост: 600 cd/m2
Констраст: 1000:1
VGA, HDMI, 2SCART, S-VIDEO, CVBS/ SRS
NICAM, VIRTUAL DOLBY SURROUND/ SRS
Card reader

Един от най-новите модели на THOMSON, който ти дава освен максимарното качество да гледаш и да играеш през PC-то, но и да преглеждаш снимките от памет картата на цифровия ти апарат директно поставяйки картата в четеца на
ТВ-то.
Какво възможности ти дава този модел, който има High Definition - да достигнеш максимално качество на образа (без да виждаш снежинки). Вграден звук, който ти дава surround ефект. USB порт, чрез който можеш да включиш и да слушаш песни от MP3 плейъра си.

roLin

2379,06

2799лв

CREATIVE I-TRIGUE 3330

Type: 2.1

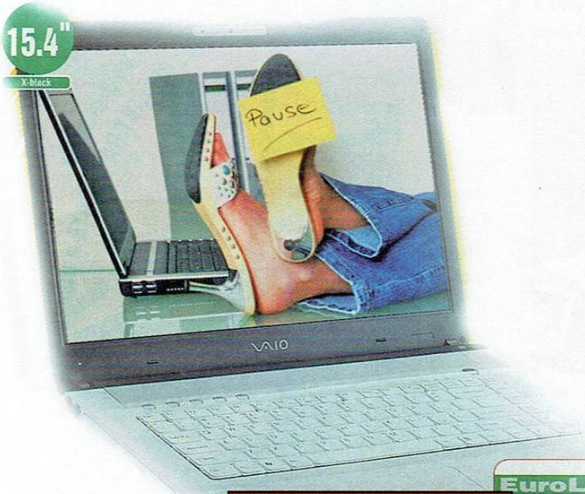
Мощност: 29 Watt

Satellite Speaker: 6 Watt RMS per channel

Subwoofer: 17 Watts RMS

Това са колоните, които са създадени да стоят на бюрото ти. Разбира се, не само дизайна е водещ при тях, а звук, който е достатъчно силен и качествен така, че да можете да му се насладите.
Този Съббуфер притежава две колони, всяка от които е с по три титанови - NeoTitaniumT микро драйвъри, които ти дават по-високо качество на звука, отколкото колоните с алуминиеви драйвъри.
Много важен елемент е дървения subwoofer, който ти дава чист и естествен звук. В допълнение в дистанционното имаш възможност да включиш слушалки.

155лв



ПРЕНОСИМ КОМПЮТЪР SONY VAIO VGN-FE 21B

IntelR CentrinoR, Core Duo T2300, 1.66 GHz

Памет: 1024 MB

Твърд диск: 100 GB

Записващо DVD у-во

GeForceR Go 7400 до 256 MB

Безжична мрежа

Тегло: 2,80 кг.

Този модел SONY е с отличен дизайн и изпълнение. Вярно, и цената му е
висока, но ако искаш нещо стабилно и да е по-висок клас, това е твоят
лаптоп. С една дума без ограничения в работата, за която ще го вземеш -
игри, филми, дизайн, офис работа.

EuroLine 2443,09лв

2749лв

EuroLine 2952,06лв

3479лв

Код: 0148051

Multirama M541G

Intel Centrino Duo T2300 1.66GHz

1GB DDR2 533MHz

80GB SATA, 5400RPM

DVD-R/RW

4in1Card Reader,1.3M Pixel Web Cam

Linux

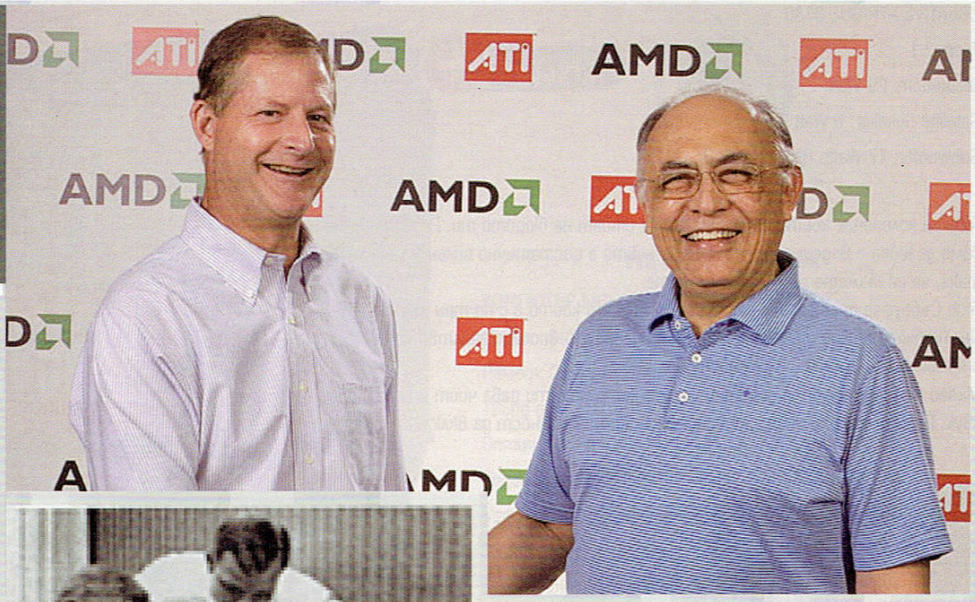
2.5kg

Този преносим компютър притежава най-новата технология процесори. Заради размерите му можеш да го носиш навсякъде с теб. Вярно, дисплея е само 14", но какво по удобно от това да имаш лаптоп под ръка винаги, когато ти потрябва. Друго предимство на този модел е възможността да го upgrade-ваш. Има и уеб камера към него, което също е удобство.

ATI + AMD=?

Автор **Павел Павлов**

24 юли 1996г. в 8.00 фирмата AMD купи фирмата ATI. Сделката не е най-голямата в компютърният бранш (само 5.4 милиарда долара), но е една от най-значителните за неговото развитие.



Малко фирмена история

AMD е основана на 1 май 1969 от Джери Сандърс (Jerry Sanders) и седем негови колеги, които напуснали Fairchild Semiconductors. Първоначалният капитал на AMD е $100 000, а първият им офис е ситуиран в дома на Сандърс. Година по-късно компанията има собствен офис, 53-ма служители, 18 продукта, една фабрика за чипове (Fab1) и нито един клиент. Но бизнесът потръгва – през 1973г. пускат първия си чип, отварят фабрика за асемблиране и тестване на чипове в Малайзия. През 1975г. продажбите им достигат $26 500 000. Но Сандърс не е доволен – AMD произвежда чипове за телевизори, а той иска повече. През 1976г. AMD започва производство на памети. През 1981г. Intel и AMD сключват дългосрочен договор за обмяна на лицензи и AMD пуска първия си "Intel съвместим процесор". Продажбите на компанията се удвояват за една година! За AMD започва епохата на клонингите. В продължение на дълги години те се стремят просто да правят "по-добрите интели" – Am8086, Am80186 и Am80286. Когато излиза Am386, Intel се се опитва да отнеме лицензия на AMD. Само че договорът е написан грамотно и след дълга съдебна епопея Intel губи делото и един милиард долара. И решава да смени курса – с гръм и трясък на пазара се появява Pentium, за който AMD нямат лиценз. Сандърс е принуден да купи компанията

NexGen. През 1996 г., на базата на разработките на NexGen, AMD пуска процесорите K6. За 30-тият рожден ден на компанията, през 1999г., излиза новата серия процесори – Athlon (K7). През 2000г. Джери Сандър се отегля и начело на компанията застава Хектор Руиз (Dr. Hector de Jesus Ruiz). В Intel считат, че 64-битовата архитектура е само за сървъри и разработват Itanium, несъвместим с Pentium, 64-битов процесор за сървъри. В AMD са на друго мнение и разработват x86-64. Това е 64-битова архитектура, съвместима с 32-битовата архитектура на Intel. На базата на x86-64 AMD пуска Athlon 64 (K8). Въпреки мрачните прогнози за ненужност, успехът на Athlon 64 е феноменален. AMD увеличава значително пазарният си дял и навлиза в пазара на сървърите. Intel са принудени да пуснат 64-битови Pentium-и. Куриозът е, че 64-битовите процесорите на Intel работят с технологията x86-64, която AMD им предоставя на базата на старото споразумение за обмяна на лицензи!

Историята продължава до наши дни. Intel отново нанесе смразяващ удар. През 2006г. гигантът сложи на масата големия си коз – процесори по технологията Core – на който AMD (поне за момента) просто няма какво да противопостави...

Накратко:

AMD е компания с годишен оборот малко под 6 милиарда долара, от които над 55% са печалба, и процентно владее следните пазарни сегменти:

Настолни процесори (Athlon, Sempron)	**- 22%**
Сървърни процесори (Opteron)	**- 25%**
Мобилни процесори (Turion)	**- 15%**
Флаш памети (Spansion)	**- 21%**

AMD има следните производствени мощности:

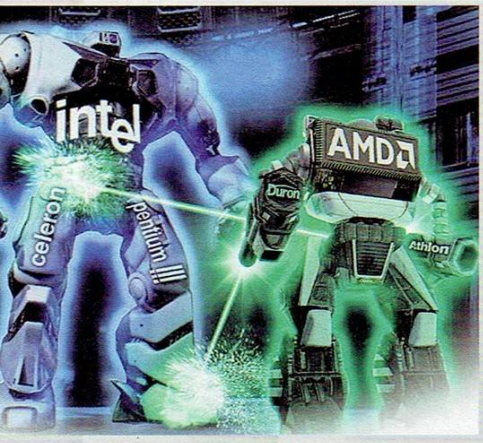
2 фабрики за чипове в Дрезден, Германия (Fab30 и Fab36);

3 фабрики за тестване и асемблиране на чипове в Малайзия, Сингапур и Китай;

4 фабрики за производство на подложки за чипове – 1 в САЩ (Fab25) и 3 в Япония (JV1, JV2 и JV3).

ATI Technologies Inc.

ATI е основана на 20 август 1998 г. в Канада от тримата китайски емигранти *К. Хо* (K. Y. Ho), *Бени Лау* (Benny Lau) и *Лий Лау* (Lee Lau). Започват по равно, с общ капитал $300 000. Първата им работа е да наемат офис, секретарка, рецепционист и куриер. Така стават шест служителя. Идеята им е ATI да е OEM производител на графични чипове. Шест месеца по-късно парите вече са се стопили, но пък намират първия си клиент. Commodore поръчва 7 000 чипа седмично. Успяват да уредят кредит от Overseas Union Bank of Singapore на стойност $1 500 000 и започват производство. До края на първата година тримата съдружници изкарват $10 000 000. Следва договор с IBM за графичните контролери EGA Wonder и VGA Wonder. През 1981г. ATI прави първият 2-D графичен ускорител Mach8. Следват Mach16, Mach32a и Mach64 – най-добрият за времето си 2-D ускорител с MPEG декодер. През 1995г. ATI започват да изработват видеоконтролери за Appe. През 1996г. пускат Rage 3d и All-In-Wonder – видеоконтролер с TV-тунетр и видео входове и изходи. ATI вече е лидер на пазара и през 1997г. купува Tseng Labs. Но постепенно фирмата започва да губи позиции. През паметната 1997г. 3dfx пуска Voodoo Graphics. Картата на ATI Rage



Pro не е по-лоша, но драйверите са готови окончателно едва след две години! През 1998 г. на пазара има нов лидер – nVidia с Riva TNT. ATI обаче успява да стъпи мощно на пазара на мобилните компютри благодарение на Mobility Radeon. През 2000г. купува ArtX – компанията създала Flipper (графичният чип за конзолата Nintendo GameCube). Така си осигурява пазара за конзолите, но на PC пазара позициите на компанията са лоши. Тогава в ATI започват нова разработка Radeon. Във фирмата променят и отношението си към драйверите. Това дава ефект. Постепенно компанията започва да се налага. През 2001г. серията Radeon 8XXX връща ATI на PC пазара. Серията 9XXX ги прави лидер. През 2004 г. ATI отново е на върха. През 2005 г. ATI купува Terayon и заздравява позициите си на пазара за цифрова телевизия. Същата година подписва договор с Microsoft за Xbox 360. Следва пробив и на пазара на чипсетите. Intel се оттегля временно от пазара за интегрирани дънни платки, насочвайки клиентите си към ATI. Така пазарният дял на ATI в чипстите се увеличава от 2% на 12% само за една година. Следва договор с Nokia за мобилни чипсети.

Накратко:

ATI е компания с годишен оборот над 2 милиарда долара, от които печели над 27% и владее процентно следните пазарни сегменти:

Графични контролери за видеокарти	- 47%
Графични контролери за PC	- 79%
Графични контролери за конзоли	- 60%
Интегрирани чипсети за PC	- 12%
Чипове за GSM и PDA	- 12%
Чипове за цифрова телевизия	- 63%

ATI не разполага със собствено производство. Чиповете се произвеждат от тайванските фирми UMC и TSMC. Графичните контролери се произвеждат от Asus, Club 3D, HIS, MSI, Sapphire, TUL, Info-Tec, Palit и Gigabyte.

Защо не Nvidia?

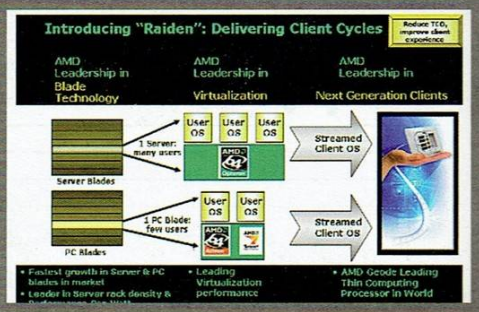
На пръв поглед nVidia е по-добър избор за AMD:
- От много години работят с AMD – най-добрите чипсети;
- Имат традиционно лоши отношения с Intel;
- По-добра пазарна позиция.
Но има няколко проблема. Първият и може би най-важен е, че AMD просто не може да купи nVidia. Не разполага с финансовия ресурс. Самата AMD се оценява на малко под 11 милиарда долара, а nVidia на почти 9 милиарда долара. Дори това да стане обаче, Intel веднага ще купи ATI, която на всичкото отгоре е и доста по-евтина, и равновесието ще се възстанови. Купувайки ATI, AMD отнема на Intel сериозен производител на чипсети. Intel изпитва финансови затруднения в момента и е малко вероятно да опита да купи nVidia, още повече, че парньорството им няма да е от най-лесните. А и nVidia може да предложи много малко неща, за които Intel няма вече собствени разработки. По всяка вероятност, в близките 1-2 години Intel няма да купи nVidia.

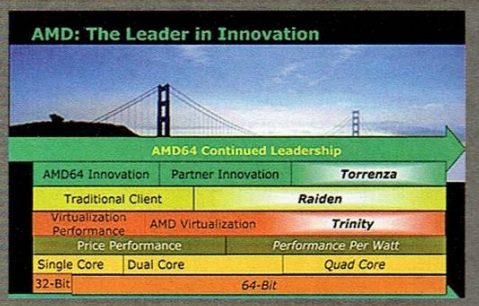
Какъв е смисълът на сделката?

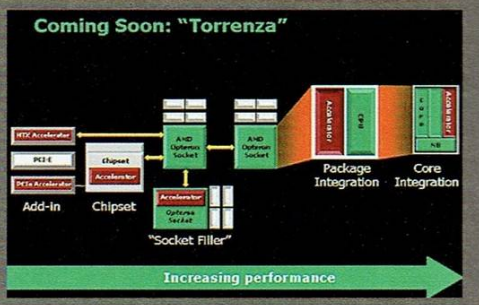
Преди обединението и двете компании бяха в доста тежко състояние:
- AMD нямаше какво да противопостави на технологията Core на Intel;
- ATI губеше надпреварата с nVidia в дискретната графика, а проблемите с производителите на чипове UMC и TSMC забавяха излизането на нови модели.
След обединението нещата коренно се променят:
- AMD става играч от най-висока категория. След сделката, вече не само има всички технологии, които притежава и Intel (с изключение на мобилните комуникации), но и неща, които конкурентът им няма:
- Дискретната графика (от ATI);
- Вграденият в процесора контролер на паметта;
- Универсалната междупроцесорна шина Hypertranspret.
ATI пък от своя страна придобива собствени мощности за производство на чипове (и то от най-висок клас) и достъп до редица нови технологии.
Ако новата компания използва умело предимствата си, двете поугасващи звезди AMD и ATI ще се превърнат в една много ярка изгряваща звезда.

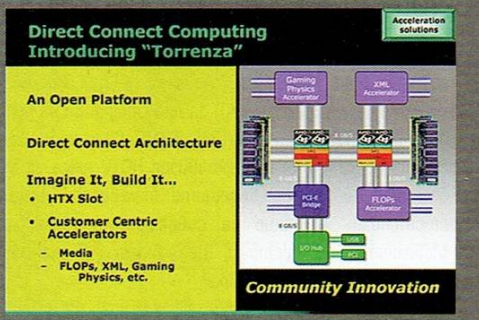
Последици

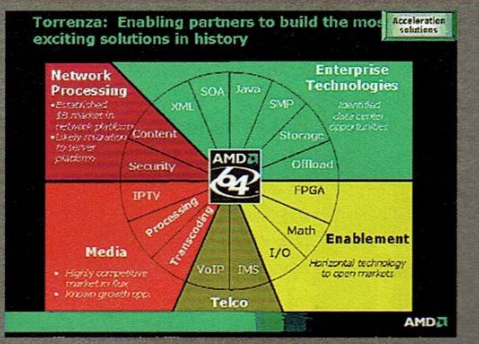
В краткосрочен план (близката година)
През първата година едва ли ще се случи нещо радикално. Сделката ще мине през всички инстанции, а през това време обединената компания ще пуска плановите си продукти и ще ни залива с новини и реклами, какво ни очаква в бъдеще. По този начин, и сваляйки драстично цените на своите продукти (процесорите на компанията вече се предлагат на доста атрактивни цени), AMD ще

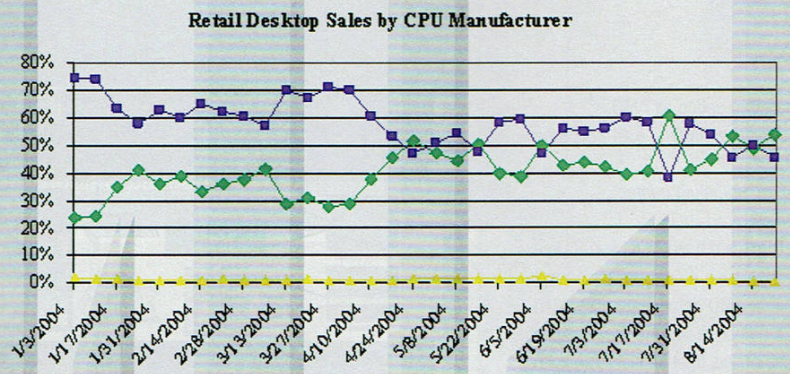












поддържа интереса към себе си и донякъде ще тушира успеха на интеловата технология Core.

Много вероятно е AMD да закупи някоя компания за мобилни комуникации.

В средносрочен план (следващите 2-3 години)

Ще видим първите реални резултати от обединението. Първоначално те ще са базирани на технологията *Torrenza*. Това е отворена технология за съвместно функциониране на различни процесорни устройства в единна среда. Тенологията е базирана на шината Hypertransport. AMD вече патентова технология за съвместно използване на кеша от аритметични (CPU) и графични (GPU) устройства. От своя страна ATI има вече разработени универсални конвейри, които могат да се използват освен за графични изчисления и за физични и аритметични пресмятания. Представи си дъно, на което ще има 2, 3, 4 или дори 8 куплунга, в които ще можем да поставяме произволно различни процесори – класически (CPU), графичен (GPU), физически (PPU) или други. При това те сигурно ще са многоядрени!

AMD ще увеличи драстично производството на чипове. Сигурно ще построи още няколко завода за производството им. Логично е да използва и контактите и опита на ATI за производство на чипове от трети производител (UMC, TSMC, Chartered и IBM).

Навлизането на новата телевизия HDTV няма да мине без AMD. Вероятно бъдещите телевизори няма да отстъпват по нищо на съвременните компютри. Мобилните компютри ще имат впечатляваща изчислителна мощ и графика.

С тази сделка AMD направи и голям удар на пазара на конзолите. Почти сигурен партньор е Microsoft и може би следващият Xbox ще е с AMD-ATI. Nintendo също е стар партньор на ATI и бъдещ клиент.

По всяка вероятност мобилните телефони ще прераснат в нещо много по-мощно. И много вероятно е в тях да има AMD.

В дългосрочен план (да погадаем на кафе)

Екипите, които проектират процесори (CPU) работят средно година и половина – две върху новите си продукти. Тези, проектиращи графични ускорители (GPU) работят само шест месеца. Сега си представи какво ще стане, когато AMD ги обедини...

Процесорите ще имат множество ядра с различни възможности, а видеоплатките ще изчезнат окончателно (какво ли ще произвежда nVidia ако оцелее до тогава?). Основен параметър вече няма да е честотата, а броят и видът на ядрата и консумацията.

Мобилните компютри ще са тотално безжично свързани, а игровите конзоли сигурно ще се роботизират...

Заключение

Това обединение ще раздвичи сериозно останалите играчи на пазара. На първо място Intel, който възвръща победоносно позициите си и отново е сочен за лидер. Ресурсите му са *седем пъти* по-големи от ресурсите на новата компания AMD-ATI. И Intel ще ги използва напълно, за да си върне трайно пазара. Как именно ще стане, засега е русковано да се прогнозира, но със сигурност ще има големи размествания сред производителите на чипсети.

Не бива да се забравят IBM и Sun.

Най-вероятно IBM ще ускори внедряването на процесорите Cell навсякъде, където може и има голяма вероятност да купи nVidia. nVidia прави графичните контролери за Playstation 3 и IBM не би рискувал да остави Intel да ги лиши от този стратегически партньор. Впрочем Sony също може да купи nVidia поради същите причини, ако IBM не го направи.

За Sun нещата са критични. За да запази пазарните си позиции на сървърния пазар Sun има само един път – все по-голямо сближаване с AMD. Същото важи и за Cray.

Много вероятно е Opteron и Niagara да се обединят.

Компютърният пазар е много непредвидим. Какви вълни ще се надигнат от "камъчето", което AMD и ATI хвърлиха в езерото на производителите на хардуер, в момента сигурно е трудно да бъдат предположени в цялост дори от основните играчи на тази сцена. Но със сигурност тази "малка" сделка ще доведе до големи размествания.

Автор **Duffer**

AMD & ATI – какво още?

Да започнем оттам, че тази сделка бе въпрос на крайна необходимост, а не на желание. Ясно е, че и AMD и ATI ще извлекат множество взаимни изгоди от обединението, но също така е факт, че не биха предприели подобна стъпка, ако вярваха, че имат шанс по отделно. Лошото в тази сделка, от гледна точка на нас, потребителите, е, че изгодните потребителски решения се раждат в конкурентна (за предпочитане **силно**) среда и нищо, което дори и бегло мирише на монопол или олигопол не е на добре. В този ред на мисли, трябва да стискаме палци на nVidia, които за момента изглеждат най-уязвими от всички, върху които тази сделка ще рефлектира. Впрочем ако тандемът AMD/ATI тласне Intel към лагера на nVidia, събирайки на едно място по-добрия чипсет (nForce) и по-добрия двуядрен процесор от следваща генерация (Core Duo 2) ще настанат мрачни времена за любителите на AMD платформата.

Нищо чудно, в следващите година-две, нещата да се върнат по старите си места, каквито бяха преди появата на доста успешната Athlon 64 фамилия и да си имаме Intel процесори с върхова производителност, но на солена цена и AMD процесори с по-скромна производителност, но на "тънка лайсна" (докато доскоро принципът беше – AMD са хем по-бързи, хем по-евтини).

Като цяло, в момента „силата" е на страната на двойката Intel/nVidia – едните с унищожително бързия Conroe, а другите с решения като Quad SLI и SLI Physics – две технологии, на които засега нито AMD, нито ATI имат какво да противопоставят като съотношение „производителност/цена".

От тази гледна точка, покупката на AMD/ATI в общия случай не е добра инвестиция в бъдещето – AM2-ките се оказаха доста неизгодна алтернатива на s.939 (не предлагат практически нищо за по-високата си цена), а X1x00 са и по-бавни, и по-горещи от GF7x00. Лично моите надежди са свързани с евентуалното предоставяне в бъдеще на решения, които от една страна са буквално една идея по-бавни от Intel/nVidia платформите, а от друга са на чувствително по-ниска цена. Възможността да ги получим е много реална – в крайна сметка това е единственият разумен контраход, които биха могли да предприемат AMD/ATI.

PC MAGAZINE BULGARIA

Новата процесорна мощ с архитектурата Intel Core

MS Office 2007 Beta 2 – подобрения в много насоки

Ubuntu - Линукс за човешки същества?

На диска: OpenOffice.org 2.0.3, Google Earth 4.0 beta, Ashampoo Burning Studio 6

Цифрова фотография за всеки

- Как да изберем цифрова камера?
- Съвети за добри снимки

www.pcmagbg.net

Търсете брой 8 на PC Magazine BG

Клайв Баркър – от Неумиращия Крал до Абарат

Once upon a world where time is place a journey beyond imagination is about to unfold...

Творчеството, част 1:

Серии:

(Book of The Art)
The Great and Secret Show (1989)
Everville (1994)

(Imajica)
Imajica (1991)
The Fifth Dominion (1995)
The Reconciliation (1995)

(Abarat)
Abarat: The First Book of Hours (2002) (ИК *ИнфоДАР*, 2006)
Days of Magic, Nights of War (2004)

Романи:
The Damnation Game (1985)
Weaveworld (1987)
Cabal (1988)
The Thief of Always (1992)
Sacrament (1995)
Galilee (1998)
Cold Heart Canyon (2001)

Събрани разкази:
Books of Blood Volume 1 (1981)
Books of Blood Volume 2 (1984)
Books of Blood Volume 3 (1984)
Books of Blood Volume 4 (1985)
Books of Blood Volume 5 (1985)
Books of Blood Volume 6 (1985)
The Inhuman Condition (1986)
In the Flesh (1986)
Lord of Illusions (1995)
Incarnations: Three Plays (1995)
Forms of Heaven: Three Plays (1996)
The Essential Clive Barker (1997)
Clive Barker's Tapping the Vein (2002)
The Scarlet Gospels (2006)

В 21-ви век, когато професионализмът е всичко и тясната специализация – задължителна, за енциклопедисти място няма. Или си химик, или пианист. Опиташ ли да балансираш между два или повече стола, се изтърсваш в блатото и те забравят.

Освен ако не си истински майстор. Освен ако не си като Клайв Баркър.

Да се твърди, че Баркър е всестранно развит, би било твърде меко. Писател, сценарист, поет, художник и режисьор, във всяка от тези области той е истински майстор. На първо място автор, Баркър е написал над 20 книги (виж карето), сред които има както ужаси, така и фентъзи и детска литература. Мнозина съдят за него по най-масовото му произведение – филма **Hellraiser**, но той далеч не е само хорър-автор. Стилово се приближава най-вече до Нийл Геймън, но докато Геймън залита много повече към хумора, при Баркър на първо място идват мракът и напрежението.

Клайв Баркър е роден близо до Ливърпул през 1952 г. Изучава английска литература и философия в Ливърпулския университет. На двадесет и една години се премества в Лондон, където сформира актьорска група, която да разиграва пиесите, които пише. Наред с това работи и като писател, режисьор и актьор. В ранните му творби вече си личат фантастичните, ужасяващи и еротични елементи, така присъщи на по-късното му творчество.

Първите му публикувани разкази се намират в **Book of Blood Vol. 1-3**. Те обаче нямат особено голям успех в Англия. Истинска слава Баркър спечелва с излизането на първия си роман – **The Damnation Game** – в Щатите. След като не одобрява двата филма, правени по негови разкази (**Rawhead Rex** и **Transmutations**), той запрята ръкави и режисира сам **Hellraiser**, базиращ се на новелата му **The Hellbound Heart**. Филмът постига огромен успех.

Следващите му книги, както и другите му проекти, постигат все по-големи успехи и днес Клайв Баркър е един от всепризнатите майстори на фентъзито и ужаса.

Отделно споменаване заслужава поредицата му за архипелага **Абарат**. Двете излезли до момента книги (от общо четири) ни срещат с магически свят, в който двадесет и пет острова са завинаги замръзнали в определен час от денонощието (двадесет и петият е Мистичен® и никой не знае какво има там). Едно момиче от нашата реалност попада в Абарат и веднага бива оплетена в интригите на войната между Дневните и Нощните острови. Но не всичко е каквото изглежда и може би Кристофър Керион, *The Lord of Midnight*, не е най-голямото зло в този конфликт.

Поредицата е уникална в творчеството на Баркър с това, че книгите са изпълнени с буквално стотици невероятно красиви илюстрации, рисувани лично от него. Те отразяват не само събитията, но и тона на книгите, така че в трета част, обещана като "най-мрачната в серията", всички рисунки ще бъдат черно-бели.

За великолепната игра **Undying** вече писахме предния брой, но малцина знаят, че Клайв участва в нея не само по време на разработката, но и като гласа на дивия брат Амброуз. Което само идва да покаже, че човек като го може, го може.

Клайв Баркър наистина е един от големите майстори на приказката и кошмара, с невероятен стил и богатство на езика, а книгите му са всепризнати за върхови образци в съответните жанрове. Носител е на немалко награди за фентъзи и хорър, а е бил номиниран за десет пъти повече. И ако титлата "крал на ужаса" вече е заета, то е само защото тя е твърде малка за него. Който не вярва – да прочете цитата в началото.

Впечатляващи next-gen ефекти и визия (играта е планирана едновременно за **Xbox 360**, **PS3** и **Windows Vista**).

И ако всичко върви по план, може би следващата есен геймингът отново (и пак благодарение на добрия стар Клайв) ще успее да докаже, че истински качественият сюжет не е запазена марка само на киното и литературата.

Творчество, част 2:

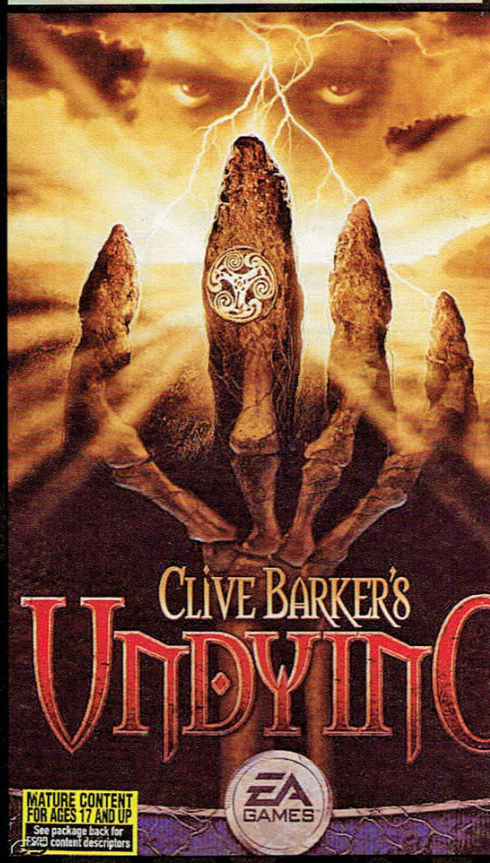
Новели:
The Hellbound Heart (1991)

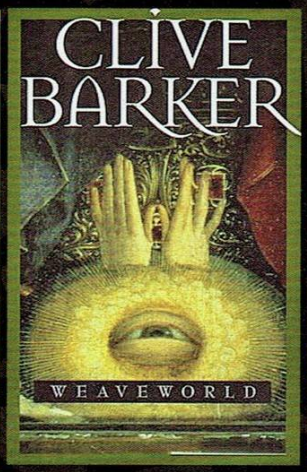
Публицистика:
Clive Barker's A-Z of Horror (1984)
Rare Flesh (2003)
The Hellraiser Chronicles (2004)
Clive Barker Visions of Heaven and Hell (2005)

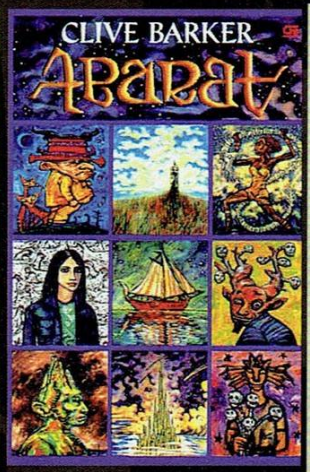
Игри:
Clive Barker's Undying (2001)
Clive Barker's Jerricho (есента на 2007)

Филми:
Salome (1973)
The Forbidden (1978)
Hellraiser (1987)
Nightbreed (1990)
Lord of Illusions (1995)
Tortured Souls: Animae Damnate (2007)

Роли:
Salome (1973)
The Forbidden (1978)
Sleepwalkers (1992) – Forensic Tech
Quicksilver Highway (1997) (TV) – Anethesiologist
The Others (TV) – "Don't Dream, It's Over" (2000) (епизод) – George Hutchinson
Clive Barker's Undying (2001) (VG) (глас) – Ambrose

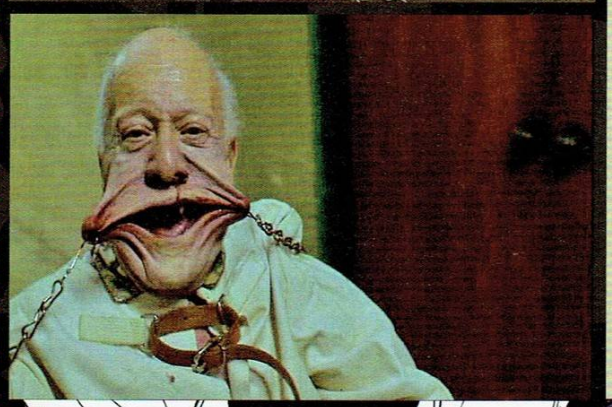






Clive Barker's Jericho

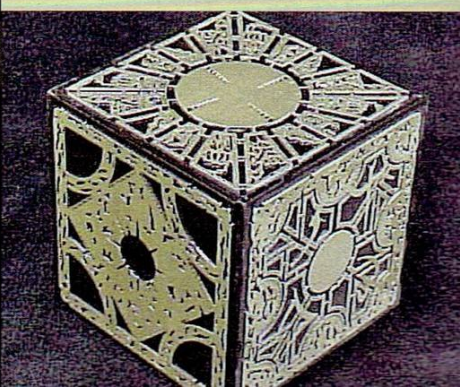
За новия гейм проект на Баркър, издаван от *Codemasters*, все още не се знае почти нищо. Сюжетът ще се върти около повторното появяване на митичния град Йерихон нейде сред африканските пустини. В него се събужда зло, родено в зората на времето, и към града е изпратен специален боен отряд, обучен не само в боравенето с оръжия, но и в древни мистични изкуства. Не се знае дали ти ще изпълняваш конкретна роля в този отряд, или ще имаш контрол върху всичките му членове. Те обаче не са първите "воини на светлината", изпратени в града. Защото Йерихон е не просто укрепен град, а поредица от стени в стените, между всяка от които е затворен различен момент от времето, в който светлината е била сломена от мрака и ще срещате врагове от различни епохи, приближавайки се към все по-първичното и примитивно *начало*. Очевидно е, че от новия екшън-хорър на майстора на митовете можем да очакваме много повече динамика и агресия, отколкото видяхме в **Undying** (където впрочем Баркър се включва в късен етап от проекта, за разлика от сега, когато участва във "всеки елемент от развитието на играта"). Обещана ни е много дълбока преплетена с религия история, простираща се до дълбока древност и изпълнена със зловещите кошмари, познати ни от други произведения на Баркър, както и



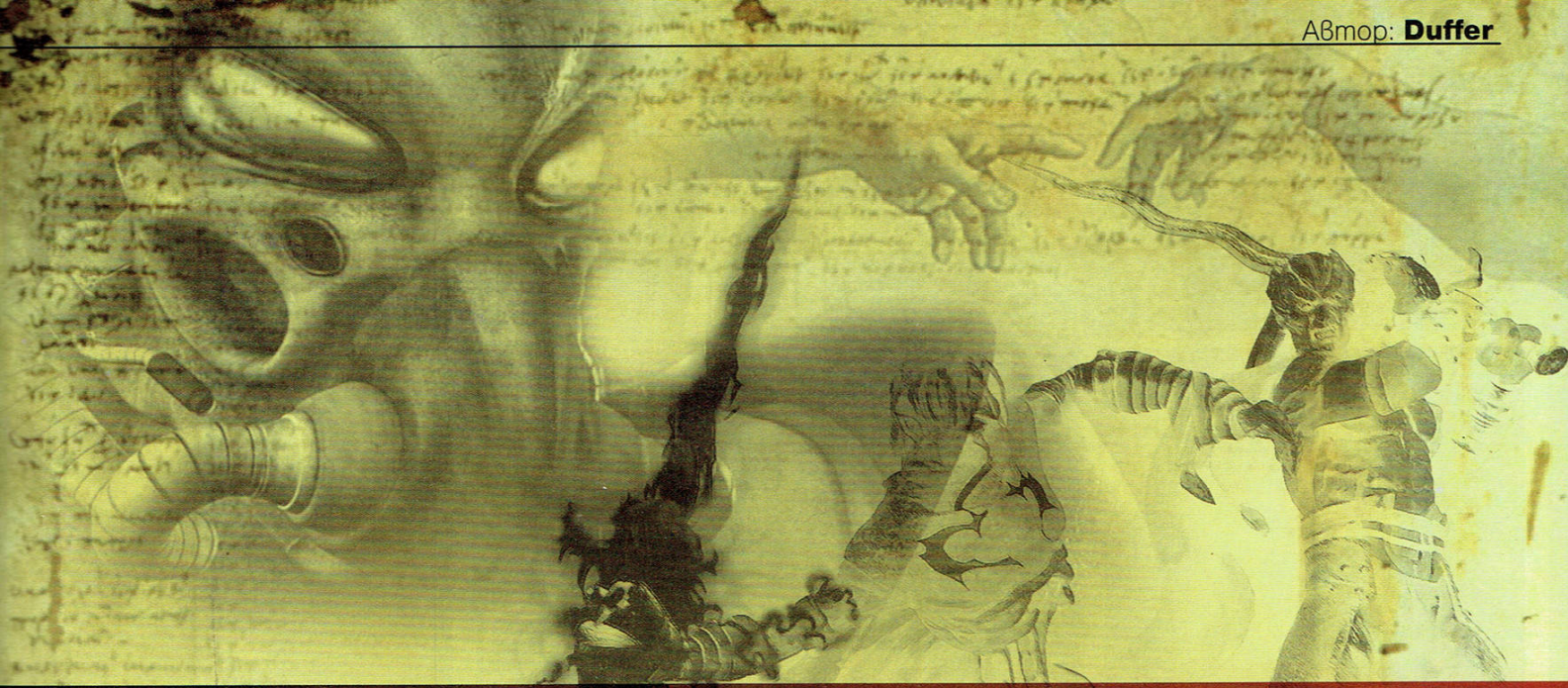
Clive Barker's Hellraiser

Лари и Джулия Котън се преместват в старата фамилна къща на Лари, която е напуснал преди години. Там обаче Джулия се натъква на зловещо създание – Франк, брат на съпруга ѝ. Изгубил тялото си в ръцете на Ценобитите – демони, търсещи най-върховната форма на удоволствие и болка, той се събужда за втори живот от капка кръв, капнала на мястото на смъртта му. Франк принуждава Джулия, която е била негова любовница, да му осигури жертви, които да го подхранят с още кръв, за да си възвърне изцяло тялото.

Класически осемдесетарски хорър, с целия натурализъм и евтини специални ефекти, присъщи за онова време, първият **Хелрейзър** при все това носи някакво перверзно удоволствие. Освен това концепцията на Ценобитите е много оригинална и завладяваща. Тяхната истинска същност и митологията зад гърба им обаче са оставени в твърде голяма степен на зрителя и във филма са всъщност само загатнати. При все това в него има нещо магнетично, което завладява въображението въпреки евтинията, която се излива от екрана, и бездарието на актьорите. И с тази непретенциозна история Баркър дава тласък на толкова огромен култ, че **Хелрейзър** получава 6 (доста посредствени) продължения, поредица комикси и един тон играчки.



Автор: **Duffer**



Entia non sunt multiplicanda praeter necessitatem или sine necessitate

(„Не умножавай същностите повече от необходимото") или (По следите на игралното величие. Какво прави една велика игра – велика?)

Когато преди време дискутирахме **Gothic** с колегата Красльо, той каза нещо, което се е запечатало в ума ми: „Всяко пускане на тази игра е като завръщане у дома след дълго отсъствие". За някои тази фраза може да звучи като преувеличение, като излишно хиперболизиране качествата на един нищо и никакъв развлекателен продукт. За всеки **Gothic** фанатик (какъвто между другото съм и аз), това е абсолютната истина. Истина, изпитана и почувствана. Емоция, породена от досега с нещо уникално, единствено по рода си, неподправено – игра, надскочила всички лимити и ограничения, всички опити да бъде вкарана в някакви граници, в строги рамки.

Да, днес много хора гледат с пренебрежение на подобни неща. Електронните развлечения все още масово се възприемат като някакво безсмислено (дори вредно) забавление за хлапета или още по-лошо – за недорасли, вдетинени възрастни. Смешното е, че онези които отричат „инаквостта" на игрите, обикновено са индивиди, които никога не са се докосвали до магията на виртуалните светове. Нещо повече – те са слепи и глухи за нея; безчувствени, загубили виталната връзка с детето в себе си, неспособни да прекрачват тънката граница деляща реалност от фантазия, лишени от въображение и в крайна сметка – по нечовешки зомбирани. Лишени от мечти и от способност да мечтаят. Да сънуват наяве.

Хомо Луденс – играещият човек

Разбира се, далеч съм от мисълта да твърдя, че видите ли, посветените играчи са някаква висша раса, развила свърх-човешки способности, или че влечението им към електронните забавления ги прави по-хора от хората. При все това, лично за себе си твърдя, че един истински геймър определено крие дълбоко в себе си някои дребни, но съществени черти, отличаващи го до известна степен от типичния, средностатистически представител на вида Homo Sapiens.

Може би най-бързият начин да различите един „играещ" от гейм-мъгъла е да забележите как всеки един от двамата се отнася към игри като **Gothic**. Като **Legacy of Kain, Legend of Zelda, Final Fantasy, Indigo Prophecy** или **Darwinia**. Наблюдавайте внимателно как човека пред монитора реагира на подадения му игрален дразнител. Вгледайте се в очите му, опитайте да разчетете изражението на лицето му, докато управлявания от *него* герой за пръв път слиза по стръмния склон, водещ към Миньорската колония, придружен от *Диего*; когато *алтер-егото* му *Лукас Кейн* се събуди в собственото си легло облян в кръв, която в последствие се оказва чужда; когато ръководените от *него* ръбати даруинианци бъдат нападнати от гротесков червен вирус.

Това което се опитвам да кажа е, че един истински играч се впечатлява от подобни неща. Вълнува се. Трогва се. Способен е да изпитва емоции, необясними за *гейм нечувствителните*. Усещането може би ти е познато – напомня на слаб електрически сигнал с висок интензитет, който преминава от върха на пръстите до най-закътаните кътчета на мозъка ти. А уникалното тук са именно игрите, които го индуцират.

Интерлюдия

Естествено, всички тези обобщения, които си позволих в предния абзац, в никакъв случай не бива да се приемат като някакъв вид задължаващи дефиниции. Днес, в редиците на онези, които се зовят „играчи" (основание за което им дава основно фактът, че играят игри, не друго), ще откриеш доста хора, които не се трогват особено от *продукта*, който консумират (терминът е използван съзнателно). В същото време 9/10 от заглавията, които игралната индустрия бълва ежегодно (през последните години буквално на конвейерен принцип) не биха могли да трогнат дори и най-вманиачения играч.

Така че къде е истината? В играта или в играча? Обявявам ти най-официално, че дори сам Господ не би могъл да ти даде достатъчно точен, ясен и задоволителен в аргументацията си отговор на този въпрос.

Безспорно е само едно – има игри и Игри. Дай да опитаме някак да ги разграничим.

Бичът на обективизма

Да започнем от там, че аксиомата „на вкус и цвет товариш нет" ми е до болка известна. Игрите са въпрос на строго персонален вкус и предпочитания. И въпреки това сред хаоса от заглавия има такива, които се откроява. При това някои от тях – по толкова ярък и безспорен начин, че биват играни отново и отново, от две и повече генерации геймъри.

Ако се обърнем към чисто обективните критерии, обосноваващи „величието" на един игрален продукт, вероятно ще съумеем да сведем нещата до набор от съвсем реални показатели. На практика точно това правим ние – гейм журналистите, когато анализираме отделните геймплейни елементи, за да ги претеглим и в крайна сметка да формираме някаква крайна оценка, обобщаваща в себе си качеството на съответния игрален продукт.

В тази графа се класират известно количество ясно различими гейм-характеристики, като оригиналност, възможности за преиграване, визуални качества, интерфейс, озвучаване и разбира се, не на последно по значимост място – геймплей (какъвто и тайнствено-имагинерен, дори леко абстрактен смисъл да влага всеки рецензент/играч в това понятие).

Проблемът с „обективността" на оценяване е свързан основно с едно – този метод практически елиминира изцяло емоционалния фактор.

Ясно е, че в момента, в който започнем да говорим за „одухотвореност" на играта (или персонажите в нея), пристъпваме тънката граница между хладния обективизъм и субективното „усещане" *за* и *от* гейминга. За щастие необятната територия на чувствата, намираща се отвъд този лимит, е забранена само и единствено за нещастните гейм-журналисти, чиято професия е свързана със строги изисквания за рецензентско безпристрастие и задължение да поставят акцент върху информативността, не върху вълненията и страстите.

Що се отнася до средностатистическия играч, необременен от такива задължения и подчинен само и единствено на личните си впечатления, той е свободен „силно да люби и мрази".

Фактът, че дори при това положение имаме от една страна парадокси, като привидно съвършена игра, от която и при най-добро желание почти нищо не ти „трепва отвътре" (**TESIV: Oblivion**), а от друга – „неугледен като цяло игрален продукт, който те кара да се влюбиш да се връщаш към него отново и отново" (**Gothic**), говори достатъчно за това, че игрите не са... точно каквото изглеждат на пръв поглед. Че в тях има и нещо повече от простия сбор на съставните им части.

Електронни мечти

Някога колегата *Alex III* беше казал в статията си за **Freelancer**, публикувана в същото това списание, на чиито страници ние с теб разговаряме напоследък, че един от най-верните критерии, по които можеш да различиш една велика от една „просто добра" игра е, ако след като си я изиграл продължаваш да си спомняш за нея; тя навестява сънищата ти, оставя у теб онова, което прозаичното клише нарича „емоционална диря".

Всеки има подобни игри в личната си колекция от спомени. За мен такива заглавия са **Divine Divinity,** многократно споменавания вече **Gothic, Fahrenheit (a.k.a. Indigo Prophecy), Darwinia** от по-близкото минало и **Undying, Freelancer, Legacy of Kain, Fallout, Baldur's Gate** от по-далечното, както и истински, архаични класики, като **Diskworld Noir, Hexen II, Heroes of Might and Magic I и II, Might and Magic VI, WarCraft, Dune II, Civilization, Diablo, Karateka, Mario Bros, Snake** и **Galaga** (сигурен съм, че пропускам доста неща тук).

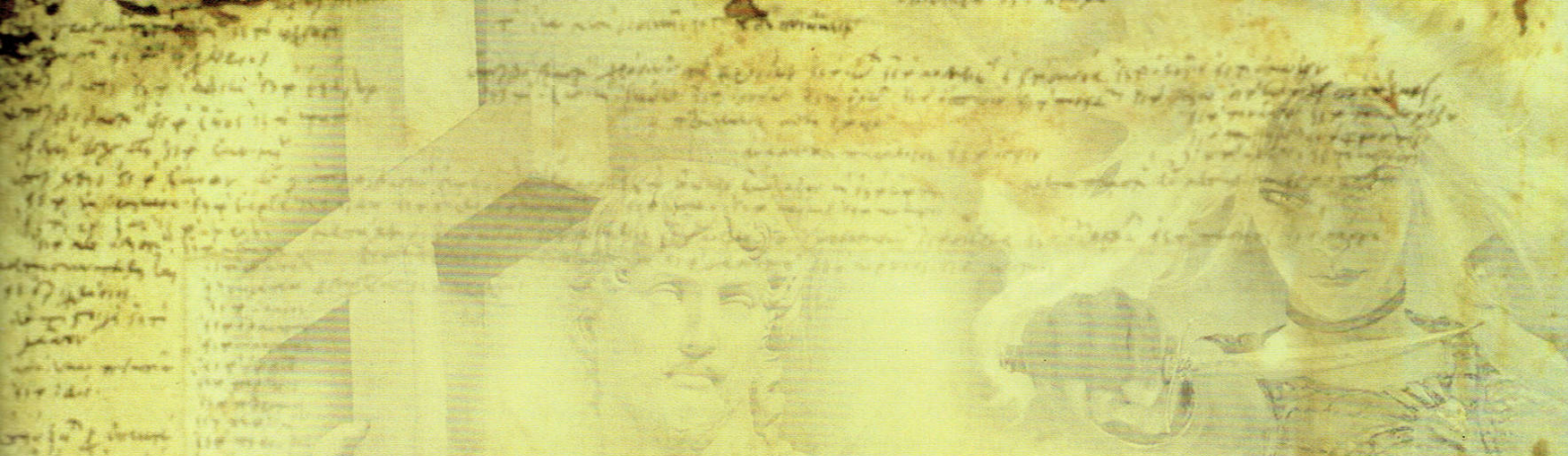
Във всяка една от тези игри аз съм откривал по нещо. Нещо уникално, лично за себе си. Нещо, което не се вижда с просто око, не може да бъде наблюдавано и изследвано с „научни" методи, но за което винаги съм бил дяволски сигурен, че Е ТАМ! Понякога го наричам „душа", друг път – „магия", трети път просто... дизайнерско старание.

Въпросът е, че то трудно се поддава на дефиниция, дори на описание. Вярвай ми – знам го много добре, тъй като през последните 2 години опитите за постигане на тази вечно изплъзваща се цел се превърнаха в Светия Граал на новата ми гейм-журналистическа професия.

Как да обясниш на (често напълно незаинтересования) страничен наблюдател (читател), какво означава да стоиш на кея край Коринис и да гледаш залеза? Къде е тръпката с часове да обикаляш из най-забутаните кътчета на Бретония в търсене на някой по-читав файтър от този, на който летиш в момента? Или да скачаш отново и отново от ръба на онзи проклет перваз в имението на Ворадор докато най-сетне успееш да се докопаш до колоната отсреща? Лично аз нямам никаква представа. Но факт е, че правя всичко това и то ми доставя радост, забавлява ме и понякога ме натъжава. То е част от мен, от моя живот, от това, което съм.

Remember, remember...

Преди известно време попаднах на интересен фийчър на 1UP. В него бяха разгледани „Най-великите дизайнерски идеи, променили завинаги облика на гейминга". Ставаше дума за игри-пионери, в които за пръв път са видели бял свят редица гейм-канони,



които днес всички сме свикнали да приемаме за даденост. Неща като health барове, наличие на босове в края на нивата, магии, power-ups... Това, което наистина ме изуми, беше, че измежду всички заглавия, споменати в материала, не срещнах нито едно познато име.

По принцип това би могло да е признак на ниската ми гейм-култура, но аз лично го приемам по-скоро като доказателство на теорията ми, че да си първи в нещо не означава непременно, че историята ще те запомни като „Велик".

Аз, разбира се, бих могъл да тълкувам този казус само и единствено в светлината на собствения си игрален опит. Сега, след повече от 18-годишно присъствие на тази сцена и след стотици изиграни заглавия, поглеждайки назад, с удивление установявам, че игрите, носещи отметката „ОГРОМНИ" или „Велики", не са нито най-добрите, нито най-популярните, нито сред „първенците" в дадена област или жанр.

От фърст пърсън шутърите например храня много топли спомени от **Wolfenstein 3D**, но почти с нищо не съм запомнил „уж" легенди като **Doom** и **Quake**. Обожавам **Divine Divinity** – една игра, масово оценена със средни и ниски оценки. Така и не се „научих" да харесвам **Heroes**-ите след двойката. Не спирах да играя **WarCraft**, а втората му част така и не успя да задържи вниманието ми. Мога да продължавам така до сутринта.

Подразбира се – тези разсъждения ни връщат в началото и онази аксиома за „личните предпочитания".

От друга страна за мен те са свидетелство, че за да породи една игра чувство за „величие" (строго индивидуално, дори интимно усещане, като цяло), освен набор от определени геймплейни качества, е нужно и строго специфично стечение на реални обстоятелства. Обикновено необходимо (макар и не достатъчно условие) е играта да бъде изиграна в сравнително тесните времеви граници около нейното излизане или не повече от 1-1.5 години след това. За разлика от другите видове развлечения, игрите са много изменчива, динамично променяща се форма на изкуство. Докато визията на един филм (особено ако е кадърна) практически не остарява, а формата на книгите почти не се е променила от времето на Гутенберг насам, игрите непрекъснато „мутират" под влиянието на хардуерната и технологична еволюция. Когато времето на едно гейм заглавие „отмине", то обикновено отминава веднъж и за винаги, безвъзвратно. Макар да съществуват ред стари игри, които гейм-журналисти и хард-кор играчи често наричат с умиление и в пристъп на сантимент: „вечни класики", всички ние добре знаем, че няма нищо по-преходно от една „остаряла игра". Колкото и да плюем по визията (и другите чисто технически аспекти на игрите) от малко снобарската позиция на 1337-ни геймъри, дълбоко в себе си ясно осъзнаваме, че с всеки изминал ден ще ни става все по-трудно да преглъщаме „outdated" класики, които въпреки несъмнените им геймплейни достойнства изглеждат просто... грозно!

Гейм религия

И така, след всичко това – какво прави един голям, велик гейм-продукт – Велик? Емоцията, която той поражда? Едва ли – с ръка на сърцето и не без известно прискърбие признавам, че дори днес, в началото на 21 век любимата ми ентъртейнмънт медия има в себе си по-малко емоция дори и от най-лошата серия от „**Умирай трудно**" трилогията. Редки проблясъци като незабравимия **Legacy of Kain** или **Indigo Prophecy** разбира се, съществуват, но крехките наченки на драматизъм, на истинско, реално, *силно* внушение, постигнато от авторите им, често бива запратено с лекота по дяволите от интерактивната природа, присъща на игрите като вид развлечение. Дали причината се крие в онова, което колегата Бакалов, не без известна горчивина, нарича „е**и осрания край" или просто във факта, че е трудно да се трогнеш от смъртта на персонаж, за който е ясно, че само след секунди ще бъде отново съживен и ще му бъде даден „втори шанс" благодарение на вълшебната мантра „F5-F9"... Не знам.

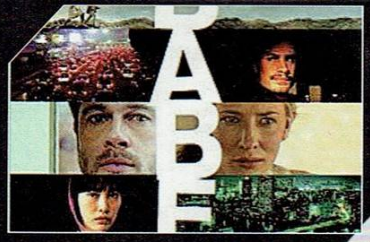
Дали пък разковничето не се крие в технологичното, дизайнерско и чисто механично съвършенство; в полирането „до блясък", в безкрайното бъг-тестинг излъскване, премахващо всякакви обективни основания за рецензентски (а и реално погледнато „игрално-консуматорски") „смърдеж"? Уви не – дори видимо перфектни продукти като **TESIV: Oblivion** в крайна сметка се оказват кухи отвътре.

В крайна сметка май ще се окаже, че единственият отговор на загадката лежи в сферата на метафизиката, на мистиката. Всичко сякаш ни води към това – все пак великият Шерлок Холмс твърди, че когато премахнеш невъзможното, това което остава, колкото и невероятно да звучи, е истината.

Може би наистина магия има и тя е ефирна, странна и неуловима. Може би игрите, *някои* игри, наистина имат душа. И опасявам се, че ако някой някога успее да я обясни, да я опише или регистрира, тя почти със сигурност ще изчезне. Ще се разтвори в нещо още по-неуловимо.

Спомням си, че преди време четох някъде как в годините на Втората световна война един нацистки учен дълго проучвал качествата на легендарните японски катани. Изследвал в детайли вида, структурата и състава на стоманата, от която азиатските майстори изработвали фантастичните си мечове. Дори документирал подробно процеса на изработката им, последователността и броя на ударите, които ковачите нанасяли върху метала. След като се завърнал в Германия той многократно се опитвал да създаде своя собствена катана, внимателно следвайки записките си. За негово огромно разочарование резултатът винаги и неизменно бил просто един обикновен меч, който с нищо не приличал на уникалните си японски събратя.

Изводът от всичко това ли? Понякога не е толкова важно в КАКВО вярваш. Достатъчно е просто да имаш вяра.

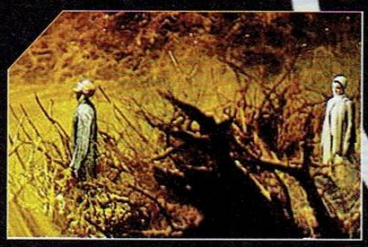


Babel

Новият филм на Алехандро Гонзалез Инариту, който се явява нещо като финална част на своеобразната му трилогия, започната с Amores Perros и 21 грама. Нова плетеница от истории, изтъкани от съдбата в жестокия гоблен на безмилостния и въпреки това невероятно красив живот. Нов актьорски ансамбъл, начело с Брад Пит, Кейт

Children of Men

Другият ни огромен любимец от мексиканската школа – Алфонсо Куарон. След като направи единствената свястна серия за очилатото скротумче Хари, прибра си парициите и предвидливо заряза франчайза да се спасява както може, маестро Куарон се завърна към тук разглеждания си проект, замразен през 2002 година. Историята ни отнася в близкото бъдеще, в момент, когато най-младият жител на планетата току-що е починал на 18 годишна възраст. И човечеството, лишено от репродуктивните си способности крачи с мрачна, антиутопична увереност към края на съществуването си. Сребърната обшивка на тъмния облак се явява последната бременна жена на планетата, която Клайв Оуън трябва да опази жива.



The Fountain

Все по-обещаващ с всеки следващ трейлър. С реално заснети химични реакции, заместващи клишираните СиДжиАй ефекти, които според Аронофски нямало да се връзват с идеята на филма да бъде над времето (че и с минорния му бюджет). Считай го за единият от двата задължителни филма на 2006 година (вторият е последният епизод от втория сезон на Prost, с работно заглавие Fuck Together, Cum Alone)

Night at the Museum

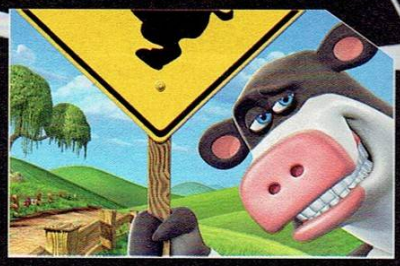
Сладурска комедия с Бен Стилър, в която експонатите на някакъв извратен музей оживяват за през нощта? И музеят не е – да речем – Пражкият Музей на Секс Играчките? Загубиха ме за каузата.

Crank

Джейсън Стейтъм напоследък има лошия навик да се снима в особено долнопробни ленти, но преди окончателно да се превърне в долф-лундгренът на новото хилядолетие с трактовката на Уве по Dungeon Siege, може би е добра идея да го гледаме в този филм. Сюжетът е нещо като Скорост, минус автобуса и Сандра Бълок – нашето момче е инжектирано с отрова, която ще го убие, ако пулсът му падне под определена точка. И той се впуска в очаровано килинг-сприй, за да си осигури максимално мащабен екскорт за отвъдното.

Barnyard

С потенциал да бъде най-просташката анимация за сезона, носеща така любимата ни (особено след третата мастика) селско-стопанска атмосфера. Главните герои са говеда и прасета, които купонясват по нощите за ужас на околните. Също като нас, всъщност. В този ред на мисли може би трябва да помислим дали правата за направата на лента с подобен сюжет не принадлежат на нашия екип, издигнал през годините свинщината в култ...

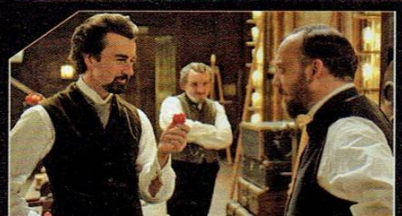


The Covenant

Нещо като оная вещерна бозица The Craft, ама с момченца. Неки колежанчета размятат парапсихологични таланти във вид на зле скалъпени визуални ефекти, единият се влюбва, идва някакъв лош, хвърчат файърболи и части от МПС-та в още по-зле скалъпени визуални ефекти. Всичко това, прекарано през син филтър за да е по-куул. Резултатът е нещо като The Lost Backstreet Boys и искрено ти препоръчвам всеки контакт, който ще имаш с него да се ограничи до този трейлър.

Teenage Mutant Ninja Turtles

Няма ташак. Любимата ни анимация, белязала детските ни екшън фантазии с дъха на пица, е на път да удари и големия екран. Проектът е изненадващо засекретен за момента, като не се знае нито кой точно ще играе/озвучава, нито дори дали филмът ще бъде игрален или анимационен. Във всеки случай тук приложеното тийзърче е достатъчно забавно, за да възпламени отново носталгията ни по отдавна отминалите времена на детска невинност и първосигнален ентъртейнмънт. До такава степен, че дори ще подмина стоически възможността за сексуална шегичка в предишното изречение. Някои неща от детството трябва да си останат светли и красиви, пък дори и да иде реч за земноводни с бойни познания.

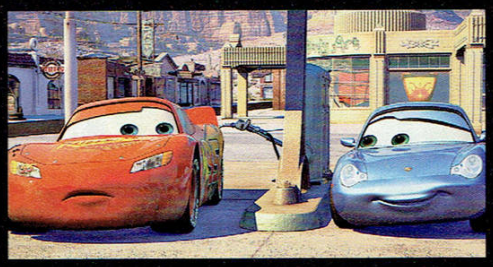


The Illusionist

Обещаваща на вид мистична драма с позагубилия се в последно време от полезрението ни колос Едуард Нортън. Историята ни пренася във Виена от края на миналия век, когато илюзионист използва фокусите си (или някакви реални парапсихологични дарби?), за да се пребори за любовта на красавица от висшето общество.

Колите [Cars]

Жанр: пиксарската анимация
С гласовете на: Оуън Уилсън, Пол Нюмън, Чийч Мартин, Тони Шелоб, Бони Хънт (дубриран на български от Антон Радичев, Ивайло Велчев и Витко Фродото)
Режисьор: Джон Ласетър (Играта на играчките 1&2, Приключението на брямбарите) и Джо Рант (дебют)
Сценаристи: Джон Ласетър, Джо Рант, Дан Фогълман, Кил Мъри, Фил Лорин, Йорген Клубин
Официална страница: http://disney.go.com/disneypictures/pirates/



Може и проблемът да е в мен, но предварителните материали и трейлърите за филмите на колосите от Пиксар почти винаги – в разрез с потенциалните маркетингови стратегии, мислени старателно от банда потни шкембелии в скъпи костюми – успяват да ми изградят негативно мнение за филма. Рибка търси сина си? Пенсиониран супер-герой с наднормено тегло спасява света и семейството си?! Перверзен свят, населен с одухотворени автомобилчета с очички върху предното стъкло?!? Абе що не ми се махнете от главата, а? Как да не остане човек с усещането, че тези пичове са се подхлъзнали върху толкова безумна идея, че този път няма начин да не се строполят с гръм и трясък.

Вторият момент обаче също е неминуем. Филмите на същите тези пиксарци, които съм отишъл да гледам с досада и по задължение, са ме приковавали от кеф към седалката в салона, изстрелвали са емоциите ми в орбита и до такава степен са ме правили част от странните си светове, че ми е идело да се разрева на финалните надписи, задето приказката е свършила и трябва да се върна в скучната, тъпа реалност.

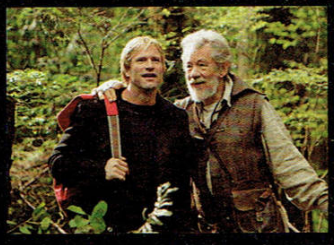
Колите – изненадани? – не направи изключение по нито един параграф. Идеята ми се стори безумно глупава, реализацията ме смаза. Трябва да си истински магьосник, за да успееш да превърнеш автомобили в пълнокръвни персонажи. Трябва да притежаваш нещо от силата на древните бардове, за да успееш да разкажеш толкова човешка история с помощта на механични изразни средства. Трябва да си много, много добър човек, за да изпълниш филма си с толкова много топлина, позитивизъм и красота. Но също така трябва да си и много, много добър филммейкър, да го направиш достатъчно стилен и самоироничен, за да не се превърне позитивизма в излезли извън контрол лиготии.

За визията няма какво да говорим – Пиксар винаги са били с няколко темпорални обиколки пред конкуренцията. По-скоро прави впечатление гениалният усет към детайла, който успява да смаже недоверието в зародиш и да те накара да повярваш – дори да станеш част от – странния свят, обитаван от говорящи автомобили. Не стига да имаш най-добрите аниматори и звезди зад микрофоните. Номерът е да имаш в екипа разни откачени пичове, които да сложат летящи край нощните лампи фолксвагенчета костенурки (beetle-и на английски) или картина на кулокран-Темида с везни на стрелата и превръзка на кабината, в съдилището.

Но дори и това не е всичко. Колите са катарзисно преживяване, връщащо ти детски спомени и емоции, предизвикващо алогична носталгия по едно по-добро минало, което никога не си виждал и надежда за едно по-добро бъдеще. Както и вяра, че при все дупките по пътищата, някъде ще открие половинката, с която да бръмчите по житейски магистрали, в търсене на своята уютна бензиностанция. А ако последното изречение ти се струва тъпо и абсурдно – препрочети си пак началото на статията и иди да гледаш филма.

Минало незапочнато [Neverwas]

Жанр: драма
С участието на: Еърън Екхарт, Йън Маккелън, Ник Нолти, Джесика Ланг, Алън Тъдик, Британи Мърфи
Режисьор: Джошуа Майкъл Стърн (дебют)
Сценаристи: Джошуа Майкъл Стърн (Skeletons)
Официална страница: http://ladyinthewatermovie.warnerbros.com/

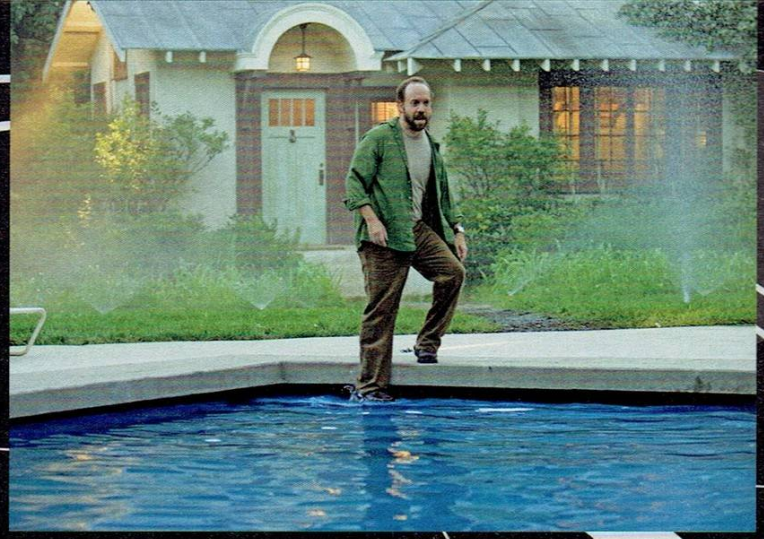


Приятна, малка драмичка, която можеше да бъде и сериозна голяма драма, ако не се осланяше единствено на факта, че големият Йън Маккелън може да изнесе върху крехките си, гейски плещи, практически всеки недоклатен сценарий. Историята разказва за работохоличен психиатър, чийто баща е написал хитовата детска книжка, на която е кръстен филма, ама после се е изкъртил от депресии и се е самоубил, насаждайки в крехката душевност на нашето момче маса негативни работи. Един луд старец обаче ще му помогне да намери отново себе си, вярата в приказките, че и самата страна Невъруоз.

Проблемът е, че Еърън Екхарт е гъз, който за пореден път не успява да си изтърди ролята като хората, а Ник Нолти, Уилям Хърт, Джесика Ланг, Алън Тъдик и Британи Мърфи са ги викнали само за да правят калабалък на плаката, защото в рамките на филма никакви ги няма. Факт е, че сър Маккелън наистина прави чудеса с образа си и успява да предизвика у зрителя (и рецензента) емоции (и оценка), които филмът не заслужава особено. Но също така е факт, че тоя Джошуа Майкъл Стърн е ебахти и долният гей, задето е пропилял по подобен начин, такова вдъхновено изпълнение.

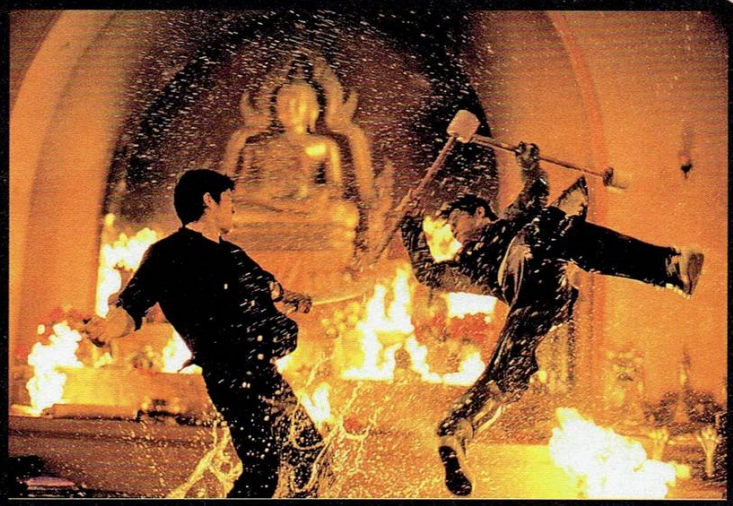
5 Жената от водата [Lady in the Water]

Жанр: *претенциозна приказка*
С участието на: Пол Джиамати, Брайс Далас Хауърд,
Режисьор: Ем Найт Шаямалан (Шесто чувство, Селото, Неуязвимият, Следите)
Сценаристи: Джошуа Майкъл Стърн (Шесто чувство, Селото, Неуязвимият, Следите)
Официална страница: http://ladyinthewatermovie.warnerbros.com/



Нека да подходим позитивно. Имаше един вариант този филм да бъде още по-лош: За ролята на Хийп, изигран подобаващо от Пол Джиамати, първоначално е бил предвиден Кевин Костнър, който е мазен дебил. Това разкритие е доста добра база, от която да гледаме на новото отроче на Ем Найт Шаямалан, защото се изискват наистина сериозни усилия и крайна фенщина, за да не бъдеш разочарован от Жената от водата.

Знаем, че филмовите критици по света се обидиха жестоко от тънкия намек на Шаямалан, че последните могат да му подлапнат индийското патенце (аз явно не минавам за такъв, защото за мен това беше единственият наистина свеж и забавен момент) е ясно. Знаем също така, че феновете на Шесто чувство, които неизменно критикуват из дискусионните форуми всяка следваща лента на Ем Найт, задето не е лют хорър с неочакван край, пропищяха истерично, защото големият туист в края на Жената е... че туист всъщност няма. За мен лично чарът на индиеца винаги се е криел във факта, че зрителското мнение му е през онази работа и прави филми за себе си. Но е достатъчно голям творец, за да си го позволи. Така че Голямата изненада (ТМ) не дойде нито от факта, че Шаямалан "се е самозабравил" (цитат от рандъм ревю), нито във разкритието, че наместо страшна история с неочакван край, този път пичът е решил да филмира сладурската приказка, която е написал преди време за дъщерите си. Голямата изненада дойде от фактът, че Жената от водата просто е тъп. Скучен. Наместо да се разгърне в прелестна нео-приказка, размахът на шаямалановата фантазия е ограничен до две-три свежи сцени. Останалото просто са глупости. Безлични диалози, хаос от зле монтирани сцени, плоски персонажи, клиширани стряскащи моменти... Никой, за чиято съдба да ти пука наистина, нищо, съпоставимо визуално дори с едничката сцена с ножа от Селото. В крайна сметка, наместо на майсторски разказана детска приказка, Жената от водата напомня по-скоро за начинът, по който особено дрогиран човек ти описва виденията си – ръкомахайки неистово, опръсквайки те със слюнки и карайки те да се питаш все по-активно какво всъщност правиш в компанията му...



6 Тайландски драконы [Tom yum goong]

Жанр: еШкън
С участието на: един муай-таец, един травестит и два слона
Режисьор: Прачиа Пинкаев (Ong-Bak)
Сценаристи: трудно им се спелуват имената
Официална страница: http://www.warriorkingmovie.co.uk/

Шокиращо за разпространителите, държащи от плаката да се крещи някой особено героичен тайтъл, който да привлече нинджа-уонабитата на тумби в кината, оригиналното заглавие на тук разглеждания филм (Tom yum goong) всъщност е името на някаква пикантна тайландска супа. И понеже "Вижте новият хитов екшън – ШКЕМБЕ ЧОРБАТА" някак не звучи стилно Tom yum goong е известен по света като "Честта на дракона" (Европа), "Защитникът" (САЩ), "Кралят воин" (Великобритания) и "Тайландски драконы" (милата ни татковина). Което всъщност измества неприлично много фокусът от чорбицата, която следва да изгледаш, но в борбата за твоите шест билетови лева никой не е обещал да играе честно.

Така или иначе към този филм следва да се гледа от две противоположни гледни точки, границата между които е прекарана от потенциалната ти фенщина към лентите с бойни изкуства.

Първата се завърта около факта, че филмът всъщност е безбожно тъп и проследява дълбоката драма на муай-таецът Тони Я (чиято детска мечта – да стане тайландският Джаки Чан – е на път да се изпълни), който много се ядосва, след като мафията (водена от един особено мазен травестит, изигран от най-популярната китайска балерина към днешна дата, която всъщност е била мъж преди да й резнат патока на операционната маса; абе грозна история) му открадва слона. И в резултат – избива мафията.

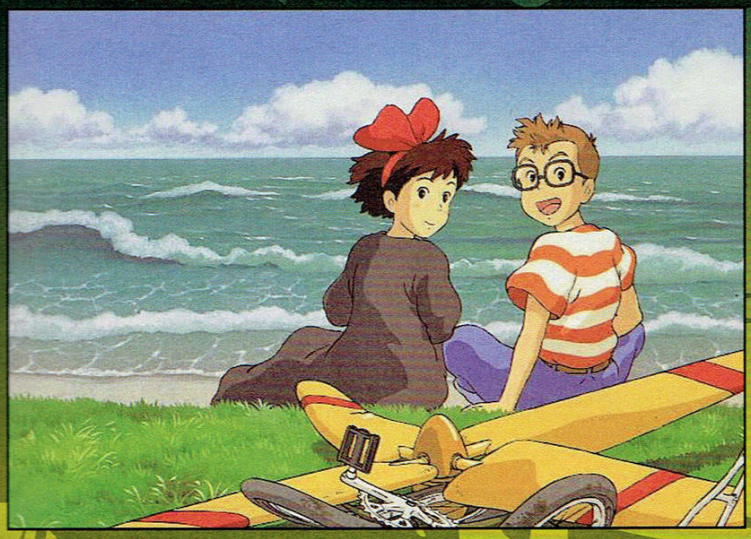
Втората трябва да фокусира вниманието ти върху няколко момента: Тони Я е не-човек, който самосиндикално е основал собствен боен стил в Муай-Тая, базиран върху движенията на слоновете и наречен Муай-Кочасан (хвърли/настъпи/сграбчи/счупи), при който общо-взето всеки попаднал в целта удар чупи кост; В Tom yum goong не са използвани лигавщини от сорта на сиджиай ефекти и въжета, а мистър Я, подобно на идола си, не признава каскадьорите; Филмът се радва на една от най-дългите бойни сцени без прекъсване в кино-историята (4+ минути); Операторът с благозвучното име Наковут Китикхун също е не-човек, в което ще се убедиш, след като изгледаш горната сцена.

Това е. Изборът как да гледаш на... хммм Тайландски драконы си е твой. Аз лично починах от скука, но признавам, че като за изчистен от съдържание боен филм Чорбата си е класика.

Автор **Roland**

STUDIO GHIBLI, Part II

Здравейте и добре дошли във втората част на прегледа на Студио Гибли. Ако предната стаия ви е харесала, се надявам да оцените и тази, макар и в средния период на студиото да влизат по-непознатите филми на Миязаки и Такахата. Въпреки това и тук има какво да се види. Приятно четене.



Kiki's Delviery Service (Hayao Miyazaki – 1989)

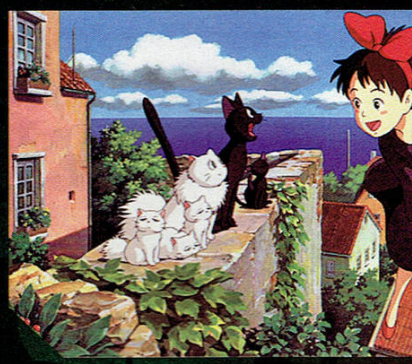
Младата Кики е вещица, току-що навършила 13 години. Като всяко момиче с нейната професия, тя трябва да напусне родния си дом в китното селце за една година, за да завърши сама обучението си в някое непознато място, което сама си избере. Заедно с черната си котка Джиджи тя се озовава в голям град на брега на океана, който сякаш, погълнат от прогреса и забързаното ежедневие, напълно е забравил за съществуването на вещиците.

Но макар в началото да среща големи трудности и да се сблъсква с неприязънта на жителите, Кики не унива и с малко помощ от добри хора решава да използва единствения си талант – летенето на метла – за да основе служба за доставки по домовете.

Филмът всъщност успява там, където **My Neighbor Totoro** се проваля – в това да е адски сладък и занимателен без да има някакъв особен сюжет. Тук липсва голяма драма, интрига или проблем, има я само малката добродушна и енергична Кики и нейните "приключения" с доставките и хората, които среща. Е, накрая ще се насладим и на нещо като кулминация, но в основата си **Kiki's Delivery Service** е просто един невероятно мил и сладък филм за деца, изпълнен с топлота и веселие. Всички проблеми са лесно разрешими, всички тревоги са "за малко" и накрая всичко е цветя и рози. Анимацията е на ниво, а стилът на Миязаки, макар и винаги лесно разпознаваем, е видимо еволюирал от **Наушика** насам. Музиката този път не впечатлява с нищо особено, което означава, че е *само* чудесна. Майсторството на Джо Хисаши си остава най-ярко проявено в **Nausicaa**, **Spirited Away** и **Howl's Moving Castle**…

Като цяло **Кики** е разкошно детско филмче и ако подходите без големи очаквания, просто като към час и половина непретенциозен позитивизъм, ще останете много доволни. А защо тук този модел сработва, а в **Тоторо** – не – това не мога да преценя. Вероятно се дължи просто на настроението, в което сте, докато ги гледате.

Оценка: 8/10



Only Yesterday (Memories of Teardrops) (Isao Takahata – 1991)

Only Yesterday разказва историята на 27-годишната Таеко, която заминава на почивка в провинцията. Докато пътува, а и по време на престоя си там, тя си спомня за преживяванията си в 4-ти клас.

Звучи наивно и абсурдно, нали? Не се подлъгвайте, този филм *не е* правен за деца. Той е едно съзерцание, великолепно режисирано и със страхотни "операторски" решения, което преплита две истории – тази на малкото момиченце, току-що сблъскало се с месечния си цикъл, вниманието на момчетата и всички *безкрайно важни* събития от тази възраст, и зрялата, но самотна жена, в която пътуването събужда отдавна забравени спомени. Не очаквайте психологическа драма, тук сериозен проблем няма. Както казах, **Only Yesterday** всъщност е едно двучасово съзерцание. И ако не сте в подходящо за такива изживявания настроение, ще ви умори от скука. Ако обаче сте – ще се насладите на една толкова тънко и майсторски изградена идилична картина, че дори само заради нея гледането няма да е напразно.

Героите прескачат от едната история в другата (разбира се, само за миг, по време на преход), анимацията е плавна и изпълнена с великолепните дребни детайли и движения, така характерни за всички заглавия на *Ghibli*. Тук изведени до истинско съвършенство. А що се отнася до музиката, тя е точно такава, каквато трябва да бъде в подобен филм "за живота – с любов" – ненатрапчива, кротка, жизнерадостна или меланхолична, но винаги на ниво. Освен това в един момент ще чуете "Дилмано Дилберо", бъдете нащрек.

По никакъв начин не мога да препоръчам този филм на всеки, а и моите собствени чувства към него са силно смесени. Но той *има* какво да предложи, стига да спадате към типа меланхолични натури, за които е предвиден, и да уцелите правилния емоционален момент за гледането му.

Оценка: 7/10

Porco Rosso (Hayao Miyazaki – 1992)

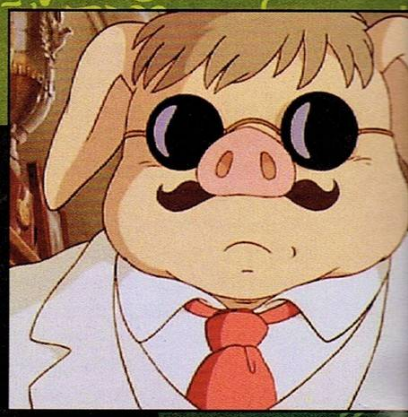
Може би най-особеният и нестандартен филм на Миязаки, който и най-силно се отклонява от каноните му. **Porco Rosso** очевидно споделя с масите огромната любов на режисьора към самолетите.

Действието се развива между Първата и Втората Световни Войни, нейде в морето край Италия. Изпълнена с въздушни пирати, романтика и фашисти, историята ни запознава с Порко, който е... шопар. Да, правилно - шопар. При това тук не става дума за филмче с животни, всички други герои във филма са си нормални хора. Порко обаче е омагьосан да изглежда като голямо хуманоидно прасе. Защо? Кой знае... Може би не е намерил принцесата, чиято целувка да го превърне в принц? Това обаче не му пречи да е смел пилот, най-добрият ловец на глави в Средиземно море и голям джентълмен. Няма майтап, може да се каже, че той е един от най-истинските мъже в японската анимация – смел, леко грубоват, но безкрайно учтив и по един особено мил старомоден начин възпитан с дамите, упорит и умен.

Сюжетът се върти около млад американски пилот, нает от въздушните пирати да се справи с вечно тормозещия ги Порко. Но всъщност историята не е от особено значение. Основното, което ще ви спечели за каузата на **Porco Rosso**, е прекрасната романтична атмосфера на онова време. Това е филм, правен с много любов и топлота, който още с първите си десет-петнадесет минути ясно и безапелационно казва "не ми пука за продажбите". Духът на епохата е уловен невероятно качествено, а всички "сериозни" елементи от сюжета са толкова чаровно сритани във възможно най-тъмния и невзрачен ъгъл, че е просто умилително. Човек би очаквал, че в история, където главният герой е шопар, това ще има отражение върху действието, нали? Нищо подобно! На никой не му пука, че Порко е прасенце, ако изключим множеството качествени бъзици по темата. Битката между него и американеца също се превръща в игра, а "лошите" стават "добри" в типично Гиблиев стил. Филмът е изпълнен с някаква приказна несериозност, без обаче да се превръща в комедия.

Трети в класацията ми за филми на *Ghibli*, **Porco Rosso** е задължителен и макар историята му на пръв поглед да не звучи интересно, това е едно от най-увлекателните и затрогващи анимета, които някога съм гледал.

Оценка: 9/10



Pom Poko (Isao Takahata – 1994)

Исао Такахата, макар и по-неизвестен, определено е по-нестандартният от двамата големи режисьори на *Ghibli*. Всъщност първото вероятно е резултат от второто и **Pom Poko** може да онагледи този факт доста добре.

Действието се развива в наши дни и главни герои са миещите мечки от близка до Токио гора. Заплашени от разрастването на града, което разбира се води до изсичане на дърветата и изравняване на хълмовете, те прибягват до старото изкуство на трансформацията (почиващо, впрочем, на множество японски легенди, според които т.нар. "хитри" животни като лисици, язовци, миещи мечки и т.н. могат да сменят образа си по желание), за да прогонят хората от земите си. Разбира се беззрижните и обичащи веселието животни не могат дори да предположат какви трудности ги очакват и колко трудно може да бъде отбльснат човекът, когато си е поставил някаква цел.

Всичко това звучи като весел екофилм, но не е. Историята комбинира по особено странен начин инфантилност и стряскаща брутaлност. Има убийства, смърт, мизерия, а същевременно главните герои са *миещи мечки*, за бога! При това глуповати, наивни и добродушни (с едно войнствено изключение). Освен това **Pom Poko** не се свени да се занимава със секс, а тъй като Такахата се е старал да бъде коректен в митологичните си заемки, половината от трансформациите, които извършват мечоците, се осъществяват чрез... скротумите им. А повярвайте ми, сцената на малка сладка миеща мечка, стъпила на едно метровите си топки и *подскачаща* отгоре им, може да бъде наистина... притеснителна. Освен това филмът е реалистичен по отношение на хода на историята. Случва се не това, което бихме очаквали от лента, правена за деца, а това, което си става в шибаната реалност. И макар всичко да е подсладено и докарано малко по-миличко, този факт не може да се промени.

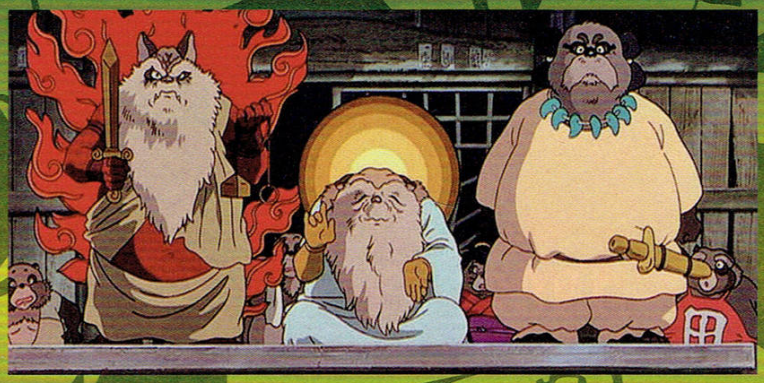
Pom Poko не е филм за всеки. На първо място той е прекалено дълъг, а действието след адски забавния първи половин час не е достатъчно динамично, за да задържи интереса на едно дете. На по-големите пък идеят а да отделят два часа от живота си за миещи мечки, които си правят топките на платноход, ще се стори някак неуместна. С което не искам да кажа, че филмчето не си заслужава, напротив. На първо място, то е бъкано с качествен хумор, както и няколко абсурда, които просто те оставят зяпнал в екрана. Също както в останалите филми на Такахата, и тук е обърнато огромно внимание на реализма – животът, такъв, какъвто е, а не какъвто ни се *иска* да бъде. И ако главните действащи лица са говорещи животни, то този парадокс само прави посланията на **Pom Poko** по-интересни и носи някои интересни теми за размисъл.

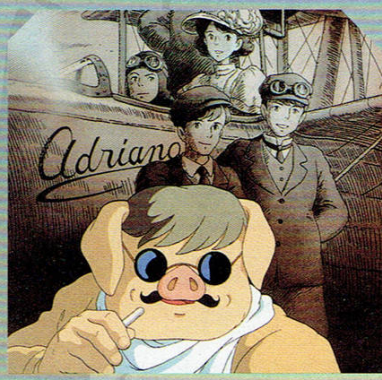
Анимацията не е на особено високо ниво. Липсват визуалните пиршества от филмите на Миязаки, стилът е простичък, доста "еднотипен" в цветово отношение и като цяло не впечатлява изобщо. Което не пречи филмът да е изпълнен с добре изглеждащи сцени и качествени "ъгли на заснемане", а и трансформациите на миещите мечки са просто разкошно реализирани.

Музиката също не блести с нищо, освен със сладурската песничка-лайтмотив на мечоците. Останалото ще го забравите преди още да е свършил филмът.

Като цяло **Pom Poko** е качествено заглавие. Има някои определено ексцентрични елементи и други, които няма да допаднат на много хора, освен това е с поне четиридесет минути по-дълъг, отколкото трябва да бъде. Но въпреки това гледането му си заслужава, ако не за друго, то заради нестандартността му.

Оценка: 8/10





Филмография на Студио Гибли:

Nausicaa of the Valley of Wind (1984) – Хаяо Миязаки
Laputa: The Castle in the Sky (1986) – Хаяо Миязаки
Grave of the Fireflies (1988) – Исао Такахата
My Neighbor Totoro (1988) – Хаяо Миязаки
Kiki's Delivery Service (1989) – Хаяо Миязаки
Only Yesterday (1991) – Исао Такахата
Porco Rosso (1992) – Хаяо Миязаки
Sora Iro no Tane [TV spot] **(1992)** – Хаяо Миязаки
Nandarou [TV spot] **(1992)** – Хаяо Миязаки
Ocean Waves [TV Film] **(1993)** – Томоми Мочизуки
Pom Poko (1994) – Исао Такахата
Whisper of the Heart (1995) – Йошифуми Кондоу
On Your Mark [Short Music Film] **(1995)** – Хаяо Миязаки
Princess Mononoke (1997) – Хаяо Миязаки
My Neighbors the Yamadas (1999) – Исао Такахата
Ghiblies [TV Short Film] **(2000)** – Йошиюки Момосе
Spirited Away (2001) – Хаяо Миязаки
Delicious Tea [TV spots] **(2001)** – N/A
The Cat Returns (2002) – Хироюки Морита
Howl's Moving Castle (2004) – Хаяо Миязаки
Tales from Earthsea (2006) – Горо Миязаки

Липсващото изречение?

Поради техническа грешка в статията за **My Neighbor Totoro** от миналия брой липсваше част от първото – и доста ключово, както ще видите – изречение. Ето го и него, в цялата му прелест:

"Сниман паралелно с **Grave of the Fireflies** и от почти същия екип, **Totoro** е бил предвиден да бъде балансиращата тежест, за да може когато дечицата излязат разревани и травмирани от първия, да се разведрят с втория."

Warcraft: Трилогия за Сънуел
Лов на Дракони

Издаването на манга в България е мечта за феновете на японската култура от години. И докато западните ни братя отдавна буквално се давят в преводи на най-известните (че и не толкова известните) заглавия, ние все оставахме с пръст в... там, да. Проблем на ограничения пазар, какво да се прави.

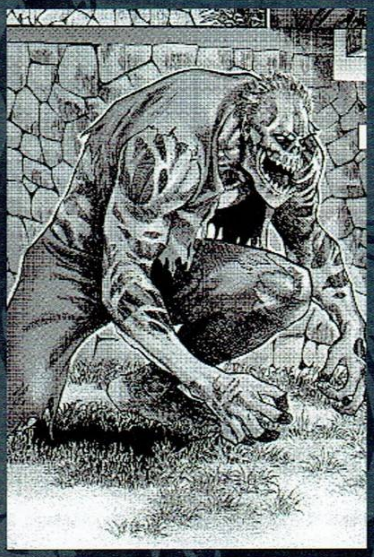
Опитите на печално известните Хит комикс или както там се бяха прекръстили (издателите на първите броеве на Споун преди години) да пуснат манга-списание се оказаха обикновена шарада, целяща да прибере малко пари от предварителни абонаменти. А феновете на японския комикс пак останахме с преждеспоменатия пръст.

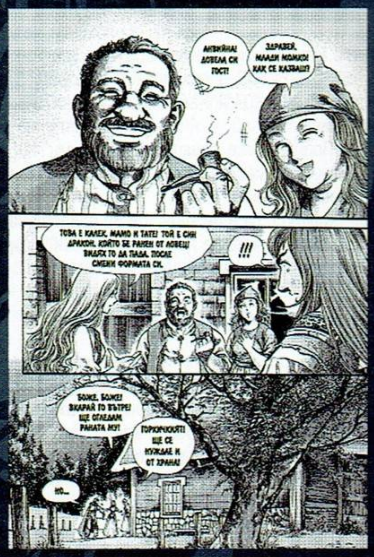
Но както и сами се досещате, без реален комикс-пазар не може и дума да става за издаване на манга, а допреди година и нещо такъв в България не съществуваше. После се появиха Артлайн. Които бавно, стъпка по стъпка, се разраснаха до наистина сериозен издател на комикси. И хилядите почитатели на това изкуство вече не се боят да си купуват "книжки с картинки", само защото не са сигурни дали някога ще видят края на поредицата.

Съвсем логично беше след като са се установили твърдо на комикс-пазара, Артлайн да се пробват и в издаването на манга. И макар и да не съм почитател нито на Warcraft вселената, нито, бога ми, на Ричард Кнаак (превеждането на три негови книги е преживяване, което не пожелавам никому), смятам, че не беше възможно да изберат по-правилно пилотно заглавие.

В кратце, Warcraft: Трилогия за Сънуел дефакто трудно може да се нарече манга. Сценарият е писан от американец (въпросният Кнаак – автор на още четири романа за Warcraft – Денят на дракона и трилогията Войната на древните (ИК Серпис, понастоящем правата се държат от Хермес)), а рисунките са дело на корейския художник Джае-Хуан Ким, известен на запад с мангата си King of Hell. При все това обаче стилът на рисуване си е типичен за японския комикс, а историята и особено светът, в който се развива действието, са адски подходящи за зарибяване на по-широк кръг хора.

Историята се върти около Калек – син дракон, изпратен да открие Сънуел – източника на силата на елфите, който уж е бил унищожен по време на войната с Немъртвата Напаст. В играта обаче





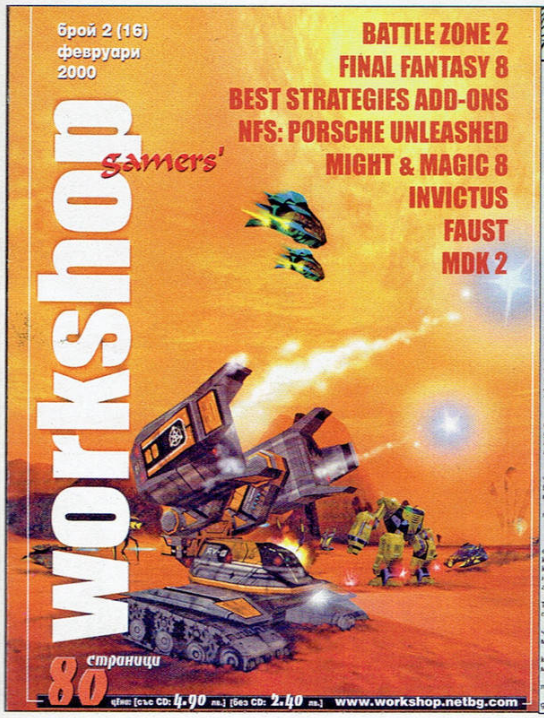
се включват и други сили, сред които младо момиче, свързано по някакъв начин с мистерията на изчезването на Сънуел, жаден за могъщество елф и джудже, тръгнало по пътя на отмъщението. А над всичко това е надвиснала сянката на новия Крал Лич – Артас.

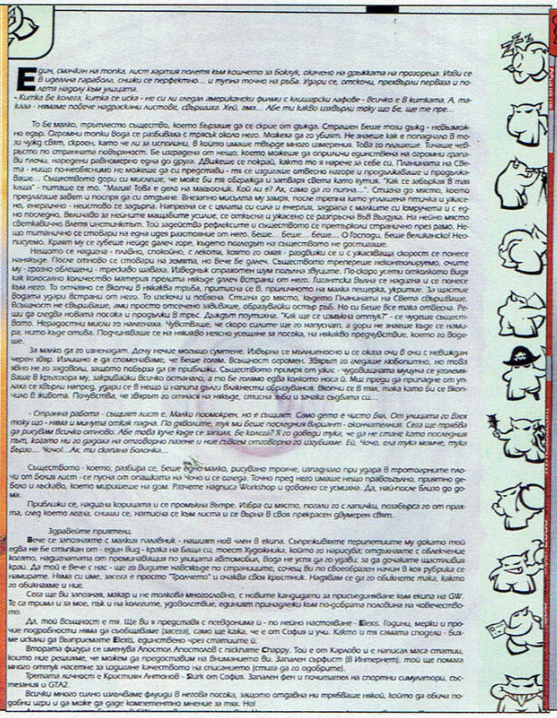
Сюжетът естествено е доволно клиширан и стандартен за Warcraft света, а и Ричард Кнаак има оригиналността и творческия заряд на умерено развалена варена мида, но това не пречи на мангата да е наистина приятно четиво. Пък и стилът на Джае-Хуан Ким е просто смазващ. Илюстрациите са невероятно красиви и детайлни и като изключим не особено оригиналния външен вид на героите, всичко е изпипано до съвършенство. Известни критики имам към превода и особено липсата на стиковка с книгите, където доста имена са превеждани различно. Но това е доста бял кахър и изобщо не развали удоволствието от четенето.

Изводът е, че Лов на дракони е задължителна, ако се имате за почитатели на анимето и мангата (за феновете на Warcraft не говоря, те се подразбират), най-малкото защото единствено добрите й продажби биха оправдали издаването на други заглавия. Искрено се надявам най-сетне да видим в България велики представители на жанра като Berserk, Hellsing, Great Teacher Onizuka и Blade of the Immortal на хартия. И ще стискам палци Артлайн да не се ограничат само до тази трилогия.

Оценка: 7/10

GUBEST





Добре бе мама му стара, къв е тоя фактор 30? Пак ще съм кат байи Иван млекаря след това море. Нужно ли е да ти припомням, че миналата година ми купи фактор 60 за БЕБЕТА, с който като се намажех ставах ЛИЛАВ и от тогава колегите в списанието ми викат "ВОЖДА"? Нали ти казах ФАКТОР 10, мътните го взели!

Прощавайте приятели, майка ми пак ме изработи с плажното масло и вместо да хвана тен на плажа, хванах илевън. Още ме е яд.

Както и да е де, днес ще ви представя брой 16, който излезе в началото на далечната 2000 година. Лек. Свеж. Винету ви пожелава приятно четене.

Един луд, луд Редакцион..., Freeman

Един смачкан на топка лист хартия полетя към кошчето за боклук, окачено на дръжката на прозореца. Изви се в идеална парабола, снижи се перфектно... и тупна точно на ръба. Удари се, отскочи, прехвърли перваза и полетя надолу към улицата.

Китка бе колега, китка се иска – всичко е в китката. А такаа – няма повече надраскани листове, свършиха. Хей, ама... Абе ти какво изхвърли току-що бе, ще те пре..

...

Странна работа – същият лист е. Малко поомокрен, но е същият. Само дето е чисто бял. От улицата го взех току-що – няма и минута откак падна. По дяволите, тук ми беше последният вариант – окончателният. Сега ще трябва да рисувам всичко отново. Абе това куче къде се запиля, бе колега? Я го доведи тука, че да не стане като последния път, когато ни го дадоха на отговорно пазене и ние съвсем отговорно го изгубихме. Ей, Чочо, ела тука момче, тука бързо...Чочо!... Ах, ти скапана болонка.

Heroes of Might&Magic III: The Shadow of Death, превю, Groove

"Аарх!" Това бе последната реплика на Freeman преди да побели очи и да припадне с елегантно прегъване на коленете. Надвесихме се над него с надеждата нашият колега да се е пренесъл в един по-добър свят. Може би най-накрая чудото е станало. След като не ни провървя с тротила в супата и стрихнина в колата (или пък беше обратното) . Напразно! Freeman дишаше. При това някаква блажена усмивка бе изплувала на лицето му. Мъчейки се да скрием един от друг разочарованието си, изтичахме до гардероба, за да вземем топора и да довършим делото. Но него го нямаше. Явно не ни беше писано да живеем като свободни хора. Смазани и обезверени се дотътрихме до компютъра му, за да видим, какво беше предизвикало подобна реакция в омразния на всички ни шеф. "Аарх!" – чуха се няколко последователни тупвания на пода. Следващото нещо, което видях, когато се свестих, беше разтревоженото лице на Freeman. "Айде бе маймуно, ставай да пишеш! Няма аз да ти върша работата!" Явно нищо му няма.

...

Действието се развива в една тъмна гора, където главната героиня трябва да донесе специален пакет с продоволствия на бедната си баба. Но гората гъмжи от хищници и най-вече вълци. Които от своя страна... опаа, май нещо друго трябваше да разказвам.

Might&Magic VIII: The Day of the Destroyer, превю, Groove

Тъмен елф: Най-добрите търговци. Могат да продадат почти всичко – от безполезен парцал от колекцията на Елтън Джон до косъм от козината на ужасния звяр Бъгблатер от Траал, при това на доста добра цена.

Минотавър: Три думи са достатъчни да се опише минотавърът – голям, силен и леко намирисващ.

Трол: Три думи са достатъчни да се опишат и Троловете – мощни, изключително издръжливи и миришещи по-зле от Минотаврите.

The Need for Speed 5: Porsche Unleashed, превю, Chappy

В режим на тестващ шофьор ще изпитвате колите в нещо като малки мисии, които напомнят отчасти началния тест на подмолния шофьор от Driver. Например слаломи, ограничения във времето и наказания за всяка немарливост от типа "огъване на каросерията след сблъсък с хуманоиден обект, тип журналист".

...

В заключение ми се иска да изрека и молитвата си: дано този път от ЕА ни оставят спокойно да доиграем Porsche Unleashed! Иначе появата на BMW Unleashed, Mercedes Unleashed, Lada Unleashed, Trabant Unleashed и други подобни заглавия без добра подсигуровка във вид на кутия аспирин и наистина добро заплащане, би хвърлило всеки рецензент в тиха лудост.

Abomination, ревю, Chappy

Искате още командоси? Че откъде HotHouse ще ви намери още командоси? Разберете, това е малка фирма, прави лоши игри... На нисък бюджет е...

...

А сега за тъпотата – тя следва вашите четирима немирници неизменно и навсякъде. Вярно е, че можете да нагласяте показателя им "агресивност", но показателя "тъпота" не можете, а той е с най-високо стойности! Те изненадващо решават да избягат от някоя безпомощна слуз, или пък да атакуват яростно няколко десетки загрубели зомбита – за последен път през краткия си игрови живот. Така че следете ги, грижете се за тях като гургулица за своите гургуличета, че иначе ще ви се изтърка твърдият диск от непрестанно рестартиране.

АВТОР: KORALSKY

Едно лудо, лудо ревю..., Septerra Core, don Pepino

Гледам значи, напоследък в редакцията се носят едни възвишени мисли и такива едни засу-у-укани. И хвърчат нависоко. Опитах да хвана една две, ама... ядец. Много са бързи. Нагли. И АРОГАНТНИ. Седя и гледам как лежат лениво, току под тавана, далеч от обсега ми. Мутират в странни и причудливи форми и образуват изречения. По някое време щръква нечия мисловна фуния и засмуква информацията. Ту към Freeman или Groove, ту към Whisper, точно сега пък една спретната колонка отпрашва през стената към Лозенец. Мразим ги тия мисли – мислите на другите! От тях смърди на елегантност, финес и мно-о-ого стил. Надървям и аз фунията, обаче за проклетия, вместо нагоре, тя се забива право в неметената от 2 седмици мокет. Ауу, каква гнусотия само. Низки и долни твари задрънчават с кални, подковани ботушки по стените на мозъка ми. Втори опит. Ох, този път е кошчето за боклук – неизхвърляно и старателно натъпкване с крак от не знам колко си време.

Аааа, взе да ми причернява пред очите. Взе да ми писва, по дяволите. А така – и пердето ми падна! Ха сега да ви видя умнициниедни! Класна литература им се приискало, а? Ще правим само стойностни неща, тъй ли – вагабонти с вагабонти! И аз мога така! А?! Видите ли? Ай ар Бабуун! Идвааам (о-о-ох, ишиаса)..

...

Абе добрите победили и наврели Гемма в кучи гъз. А най-накрая пророкът завладял света.

Глас от народа: "Айде бе ти цялата история ли ще ни разказваш?" Бам! Този не го улучих, много бързо се скри. Та такаа. Ти си симпатично момиче със силно изострено чувство за справедливост.

Глас от народа: "Стига с тия жени бе! Те не стават за тези работи! Пък и аз не съм...Бам!...а-а-а-арх!" После ще отида да му взема скалпа. Преди да са го оглозгали термитозаврите.

...

Мултиплеър ли? Ей, човече от народа – може и да съм доживял до края на играта, ама съм си все още с всичкия. Бам!

Earthworm Jim 3D, ревю, Groove

След блиц-проучването в социологическата агенция "Трол-16", се установиха следните няколко факта: Earthworm Jim 2 е велика игра. Earthworm Jim 1 е още по-велика игра. Earthworm Jim 3D е разочароващата игра.

...

Текст под уникално комичен шот: Природата срещу техниката – свиня срещу танк.

...

Освен това Earthworm Jim 3D е единствената игра, където основната ви цел е да се доберете до златни вимета, да освобождавате краля на краставичките, който щял да бъде превърнат в част от ултимативния бургер, да изстрелвате хладилници и прочее забавления. Да не забравяме супер-секретната мисия, в която трябва да върнете откраднатите долни гащи на генерала. В играта ще успеете да намерите гаври с почти всички съвременни американски фетиши. Репликата, която ми обра точките бе: "May the sauce be with you!"

Battlezone 2, ревю, Elexis (първата ни колежка!)

Ранното пролетно слънце пробива есенните мъгли и слага началото на летния ден, но скоро ще настъпи зимата на нашето недоволство и ще им разкажем играта на свинете гадни.

....

Има един робот, на който бих се качила доброволно само под страх от попадане в арабски харем (разбирайте го, както щете). Walker, вярно, има броня и стреля не за страх, ами ЗА СТРАХ! Обаче е толкова трудно подвижен...

Виждате ли ги тия бели кичури – от него са. Заприличах на Злобара де Мон от "101 Далматинци", мътните да го вземат.

...

Проблемите ви ще дойдат от друго място – от... ИИ. Да се чете Изкуствен Идиот. Така нареченият Изкуствен Интелект напълно се припокрива с този на брат ми. Което ще рече, че втората дума от словосъчетанието липсва.

Renegade Racers, ревю, Slurk

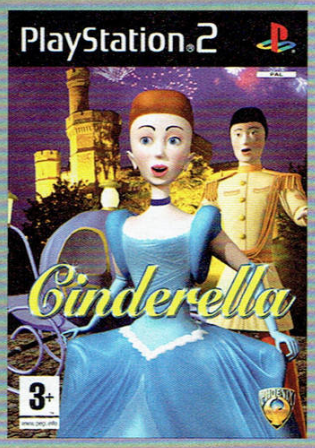
Ако човек реши да бъде дребнав, ще открие твърде много недомислици и неща, които успешно ще му докарат нервен пристъп или сърдечна атака. Колкото до последното... хм, абе има едно девойче дето си разкарва кучето в парка до нас... ама айде – това е друга тема.

...

Няма какво да се лъжем, играта отправя доста сериозно предизвикателство към прекия си конкурент – Re-Volt. (Малее, кво каза току-що бе, колега – предизвикателство ли чух? Като това да излязат навън и да се разберат като мъже, нали? Голи до кръста, на два метра разстояние, един от друг да се плюват. Или с по едно пауново перо – гъделичкат се до посиняване и задушаване от смях. Какво предизвикателство бе? Re-Volt RULZZZ бе!!! – бел. Freeman… Една минута по-късно: Това последното да не се взима под внимание, Freeman току-що отлетя на юг – бел. ред.)

Автор: **Koralsky**

След като в предишния брой разгледахме половината от 30-те най-дебилни обложки на игри отзад-напред, без много размотаване направо те хвърляме в обятията на челните Топ 15. Поклон пред гения на знайните и незнайни дизайнери, достигнали шеметните висини на дебилността и кича!



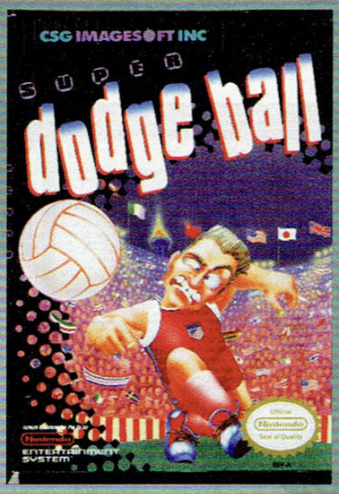
15

Cinderella – Пепеляшке, що се случи? Каляската ли се обърна? Принцът ли не е готин? Не е, факт е. За игра от 2005-та обаче и ти изглеждаш зле на обложка.

14

NCAA March Madness 2003 – *I believe I can fly, I believe I can touch the sky…* с това телосложение и емотиконка, приятелю, дори и логото на *EA* едва ли ще ти помогне. Колкото и да си вярваш...

Fantasy Zone II – тук Астор има пръст в цялата работа. Как иначе на едно място ще се съберат пръцкащо космическо корабче, което едновременно с това пишка върху някакво друго нещо, което има очи и ака?

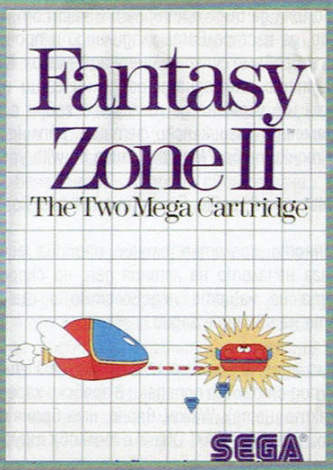


13

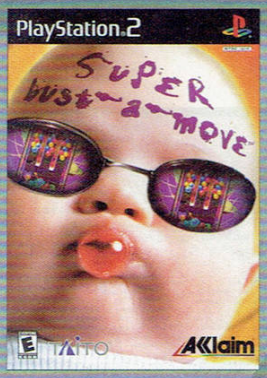
Dodge ball – представяме ти рекламното лице на спортна игра отпреди десетина години. Името му е Врабец Птичков. Словак е по народност е и се подвизава в тамошния Дунайска Среда. Красив е, нали?

12

Cosmic Fantasy 2 – и после някои се чудят защо конзолата *Turbo GraFX* погина толкова бързо навремето. Ако трябва да перифразираме фразата за приятелите и враговете: "С такива обложки на игрите, конкуренция не ти трябва"!



11



10

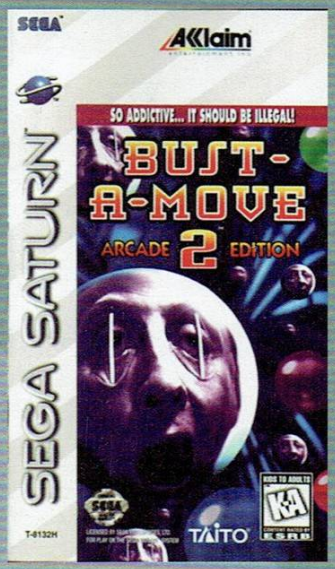
Super Bust-a-move – *„В семейство се родило бебе. Само че бебето било само една глава. Пораснала главата, майката всеки ден я изкарвала на прозореца да гледа как децата си играят на пясъчника пред блока. Гледала главата и й ставало мъчно. Помолила се на Бог: "Боже, дай ми ръце да хвърлям топката". Появили й се ръце. Пак се помолила: "Боже, дай ми крака да тичам след топката". Появили й се крака. Зарадвала се главата и хукнала пред блока. След малко вкъщи се прибрал мъжът и казал на жена си: "Жено, ако знаеш какъв паяк размазах долу на пясъчника..."* Случаят тук е още по-тежък...

9

Final Zone II – с три замаха на молива шестгодишната ми племенница-вундеркинд ще нарисува нещо по-добро. Погледни пистолета, който държи лилавият пич, и Азис ще ти се стори най-големия мъжкар...

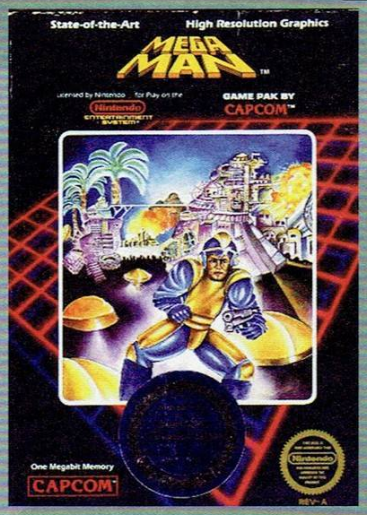
8

Нещо си за Mega CD – така и не открихме английското название на този японски продукт за конзолата на SEGA, но тази корица е толкова култова в дебилността си, че заглавието е без значение. Клинтън и Саддам в крепко, влажно ръкостискане. Какво правят другите им ръце в това време, не става ясно. На Бил може би му е омръзнала френската любов, та е решил да опита арабската? О, Господи, слез и си прибери вересиите...



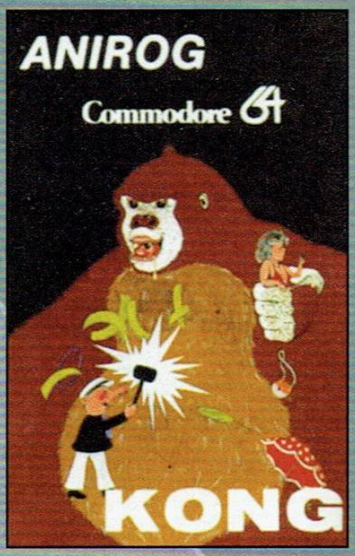
7

Bust-a-move 2 – *„толкова пристрастяваща, че ще трябва да се забрани"*. И само *"трябва да се забрани"* беше достатъчно, мерси.



4

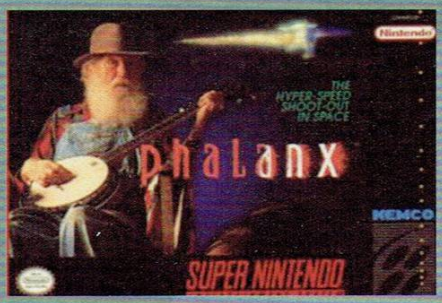
Mega Man – тоя отпред кой е? *Wolverine?* Не е. Кидо от *Kill Bill*? Не е. Защото ни е трудно да си представим, че онзи малък синичък приятел, тичащ задъхан из причудливи нивца, изглежда по ТОЗИ начин. Силно се надяваме *Сарсот* да са пратили на доживотно заточение в Сибир своя „художник". Феноменално З.Л.Е.



Silver

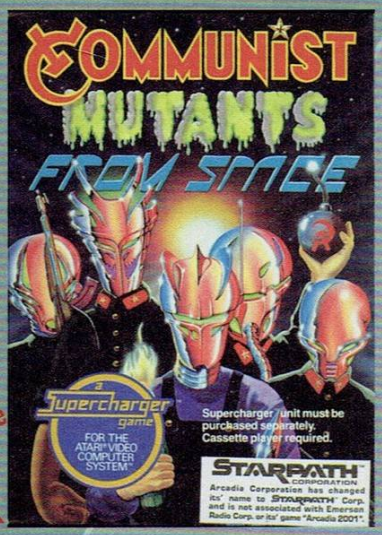
2

King Kong – както ти обещахме в предния брой, ето я истински правилната **King Kong** обложка. Сигурно Конг, също както Сталин, Ленин, Маркс (виж предходната обложка), се е превърнал в пумпал в гроба си при появата на бял свят на тази чудовищна гавра



Phalanx – я надуй дядо... гъдулката... след теб да хукна, да пея – песни за вехти играчи. Че станах иази плейър, плейър дядо – разбиращ...
А иначе, **Phalanx** е хипер-бърз космически шутър. Каква е връзката с кънтри дядката на обложката? Ех, то ние ако знаехме...

6



Bronze

3

Communist Mutants from Space – толкова сме покъртени, че това ще го оставим без коментар. Всъщност, дали да не кажем нещо все пак? Не, по-добре не, за бога! Не, не, не...

INXS – игра посветена на популярната австралийска банда, в която го раздаваш продуцент на видео клипове. Не можем и да не запитаме – кой е одобрил тази прокомунистическа обложка за американската версия на играта? И колко продадохте - три бройки?

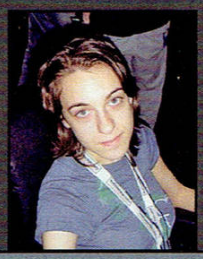
5

Нещо си за PlayStation – за пореден път се опитват да ни убедят, че от мъжката любов по-силна няма. Ние това го знаем, но ето най-сетне и някой официален представител на игралната индустрия да ни подкрепи. И ние, като героите на обложката, едновременно плачем и се смеем. Защо – и ние не знаем. Ама май и не искаме да разбираме.

Gold

1

Games Convention Leipzig



АВТОР:
ТЕДИ МИНЧЕВА, ЛАЙПЦИГ
ЗА БФЕС И GAMERS' WORKSHOP

Games Convention е най-големият фестивал, посветен на видео игрите и гейминга на Стария континент. От първото му издание досега броят на посетителите и отразяващите медии расте с впечатляващи темпове. През 2005 г. фестивалът е бил посетен от повече от 150 000 души и са били акредитирани повече от 3000 журналисти, работещи за медии от цяла Европа, САЩ и Азия.

Едва ли може да се опише с думи вълнението да си част от модерните технологии и забавления и да имаш възможността да ги видиш преди другите. Такива емоции обземат всеки посетител, прекрачил прага на модерния комплекс в Лайпциг, домакин на изложението. Постройката е изградена от метал и стъкло и е идеалното място за представяне на най-новото от света на технологиите и виртуалните забавления.

В петте халета на комплекса бяха разположени повече от 400 щанда на различни компании, производители на игри и различни софтуер продукти. Една от залите например бе означена като "Family" и там бе показано най-новото в света на дистанционното обучение, дигиталните семейни забавления и игрите за най-малките.

В останалите части на комплекса можеха да се видят щандовете на гиганти като *Microsoft*, *Nintendo*, *Atari*, *X-BOX*, *Intel*, *Blizzard*, *Rockstar*... Като най-впечатляващи се откроява щандовете на *PlayStation 2* и *PlayStation 3*, където имаше целодневни демонстрации на новата конзола на *Sony*, както и представяне на най-новите продукти на компанията.

Сред най-посещаваните щандове бе и този на *Nintendo*, който заемаше повече от 1000 м². Внушителни светлинни ефекти и безплатни игри привличаха посетители от всички възрасти, а представените „Touch! Generation" игри наистина очароваха мнозина.

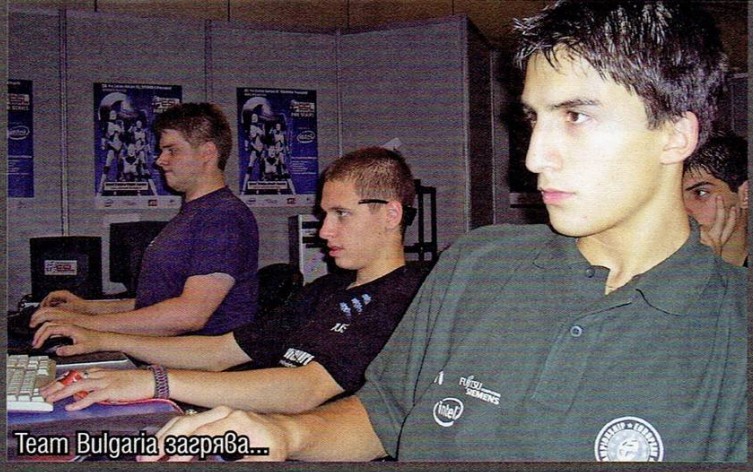
На Games Convention бяха рекламирани и вече съществуващи игри като **Warhammer**, **Splinter Cell**, **Super Mario**, **Grand Theft Auto** и много други.

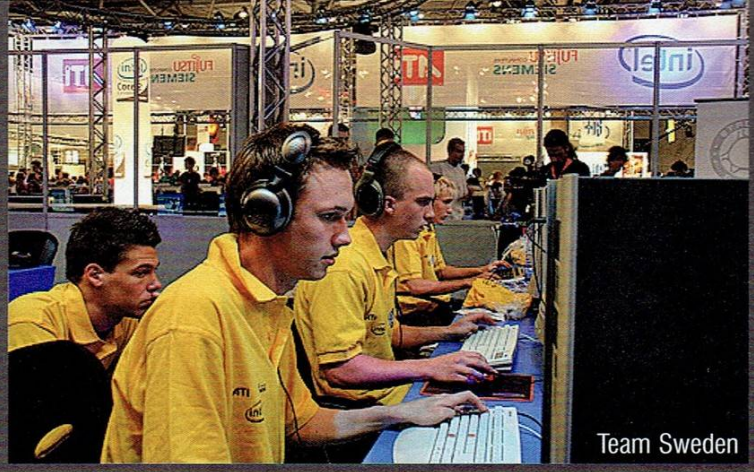
Едни от най-мащабните щандове бяха и тези на *Microsoft* и *EA Games*. На аранжирания като джунгла щанд на *Microsoft* всеки желаещ имаше възможност да изпробва игрите на *Microsoft Studios* и да поиграе на все още скъпия Xbox безплатно.

EA Games пък изградиха своята сцена с кръгъл екран и постоянно прожектираха трейлъри на игрите си и различни късометражни филмчета, специално подготвени за изложението. Фурор предизвика присъствието на Уил Райт, създателят на **Sims**, който се смеси с тълпата за да представи новото си творение – играта **Spore** и успя напълно да грабне повечето от присъстващите с концепцията си.

Освен производителите на игри, компаниите за гейминг хардуер също показаха впечатляващи продукти и дариха посетителите с обилна доза емоции и адреналин. Представителите на *Logitech* се бяха постарали да привлекат вниманието на всички, които веднъж се доближат до щанда им. Специално изграденото от тях съоръжение, наподобяващо карибски плаж, даваше възможност на всеки куражлия да опита да се задържи възможно най-дълго на огромна клавиатура, наподобяваща сърф, и да спечели награда. Състезанията протичаха под надслов "Catch the G-wave", в чест на най-новата им линия продукти, носеща обозначението G.

Мащабност, шум, футуризъм, емоция, технологии, забавления – това са думите, които изплуват в съзнанието на всеки, който е имал възможността да стане свидетел на Games Convention. Четири дни, в които имаш възможност да се докоснеш до всичко най-ново или да си припомниш класическото, да срещнеш идолите си и да спечелиш ценна награда, да създадеш приятелства или просто да срещнеш нови хора. Това е Games Convention – 4 дни, заредени с положителни емоции и зрелищни прояви, които ще се запечатат в съзнанието на всеки, който е прекрачил прага на панаира в Лайпциг.


Team Bulgaria загрява...


Team Sweden

Няколко турнира бяха проведени на Games Convention. Най-мащабни бяха финалите на European Nations Championship (ENC), където финалистите от предварителните фази премериха сили в последна битка. Официалните дисциплини на турнира бяха **FIFA 2006**, **Counter-Strike 1.6** и **Warcraft III: The Frozen Throne**, където България имаше представителен отбор. Турнирът се проведе на съвместния щанд на *Intel*, организаторите на събитието ESL и немските телевизионни канали GIGA. Срещите се излъчваха в специално изградено студио и в ефира на ТВ канала, посветен изцяло на електронните спортове IP - GIGA II. Финалистите, с които си съперничиха българските състезатели, бяха Швеция, Германия и Франция. Шведите бяха сочени като фаворити заради двете си поредни титли на този турнир и категорично заявяваха амбициите си за трета.

България замина с пълния си състав, който се състои от следните играчи:

Здравко Георгиев (Insomnia)
Димитър Александров (DIDI8)
Радослав Колев (DieSeL)
Михаил Събков (Shocker)
Радослав Миленов (OMA.S.Jack)
Диан Куманов (ShaDoWTaKeR)
Радослав Иванов (bladeto)

Първият мач на България не срещу друг, а срещу Швеция. Нашите загубиха, но победата на *DIDI8* над смятания за един от най-добрите Night Elf играчи в Европа – *SaSe*, успя да повдигне духа на отбора и да съхрани амбициите ни.

На следващия срещнахме отбора на Франция, който бе загубил от Германия. След известно време, прекарано в разбор и изследване на противника, съставът ни бе готов. В него бе заложена известна доза риск и всички се надяваха това да е печелившият ни коз. Срещата започна неблагоприятно за нас със загуба на *DIDI8/OMA.S.Jack* от опитния отбор на *Wolf/ToD*. Малко след това обаче, *Insomnia* върна България в мача, като победи категорично състезателя на Франция. Последните срещи щяха да определят победителя от мача. *DieSeL* и *DIDI8* показаха прекрасна игра и успяхме да надделеем с 3:2 в срещата.

В другата среща Швеция победи Германия с категоричното 3:0. Шведите останаха да чакат противника си на финала, а той трябваше да бъде излъчен след мачовете между България и Германия.

Атмосферата бе нажежена до краен предел. Мениджърът на България избра състава, като залагаше на ключовите ни играчи *Insomnia* и *DIDI8*. Нашите оправдаха очакванията и победиха, но

немските играчи се върнаха в мача след измъчена победа над *DieSeL* и *Shocker*. Това постави цялата тежест върху последната игра и *DIDI8* и *OMA.S.Jack* не предадоха надеждите на българите. С убедителната си победа те изпратиха България на финала на *ENC*.

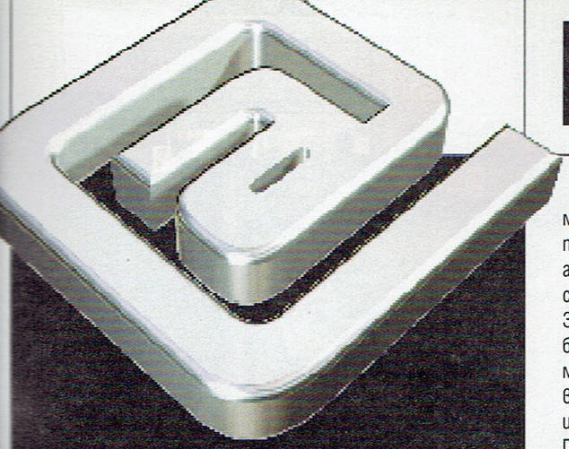
Финалният сблъсък остана за неделя.

Нашите трябваше да победят шведите два пъти подред, тъй като те преминаха през турнира без загуба. Срещите продължиха повече от четири часа и Швеция все пак успя да надделее драматично над представителния отбор на България.

Въпреки загубата, нашите състезатели показаха невероятна игра и самочувствие, което се запечата в съзнанието на публиката. България си тръгна със сребърните медали и с надеждата за по-добро представяне догодина. Дали това има нещо общо с футбола?

Team Bulgaria GC 2006

ПОЩА



Скъпи приятелю, този път мястото просто не стигна, за да поберем всичко, което си бяхме наумили като задължително в списанието. Както сам виждаш, от това засегната се оказа тази рубрика. Този път по изключение, тя ще е само на 1 страница и на писмата няма да бъде отговорено, за да вкараме повече от тях. Ако това са ти любимите страници, приеми искрените ни извинения. Ще се реваншираме в следващите броеве.

Тема: Нема количество
От: Night Crawler

Колата свърши... мамка му, нищо - ще продължа да пиша. И няма как - все пак няма кола. Нема количество в нашата държава. Е тва е, братчета. Отивам след цяла нощ върло джиткане на Варкрафт 3: Ледения трон до магазинцето на леля Цецка за още кола, а тя знаете ли какво ми каза - няма как да знаете, де (дето вика един приятел леля Цецка не мой да я познаеш що ѝ е в главата) - "Нема количество!". ЕЕЕЕЕЕЕ!!! Излагация, колеги! Та аз се зачудих какво да правя и измъдрих ще препрочитам Уъркшопа. Ели да, естествено. Та чета си аз и гледам "Clive Barker's Jerico". И веднага си спомних незабравимия Undying на горепоменатия автор на хорър(хвала него. Кинг и Сарсот) и ми хрумна да си намеря старото творение на Баркър, за да му се изкефя още веднъж след толкоз години. Ми, в нета го нема (никой не го и еня за таз игрица), и аз взех че се обадих в един магазин за игрици(бел. Тулсар, Тулсар май се казваше) , а от там познайте кво ми казват. Да. Правилно се сетихте. "Нема количество".

Добре , че в нас имам достатъчно количество ракия - за да сменя колата -, ама Undying не можах да го преживея. Та така ми се случвало и като закъснявам и за Уъркшопа - нема количество, и за да не се мъкна до редакцията обикалям като куейкаджия в куест да си го намеря. Много сте четени. Кво да се прави... ХВАЛА ВАМ !!! А ако намерите Ъндаинг, що не го пуснете насам. Така де, може в Тулсар да сте с привилегии или да си пазите някое ориджинал диск-че...

Тема: Относно... и аз не знам к'во точно.
От: Иван Желев

Здравейте Уъркшоповци. Аз отскоро ви чета,имам 3-4 броя. Значи минавам си аз миналия месец покрай една будка със списанийца и гледам – Уъркшоп. Викам си тва много го хвалят тук и имам 5 лева в джоба, що да не го видя к'во е. Прибирам се в нас и отварям списанието (не чак толкова) нетърпеливо. Пред мен се появява съдържанието. Почесвам се умно по главата, отпийвам една глътка от биричката до мен и изричам мъдрите слова "Бах маа му, мноо як дизайн, баце" и продължавам нататък. Прелиствам така малко по-бързичко и стигам до статията за Титан Куест-а. Гледам 5 страници статия + 3 страници Гайд. Викам си ей тия са пичове, написали дълга статия за една от любимите ми игри. Зачитам се и започва статия със стил, който от конкуренцията не биха си позволили. Все едно няколко човека пишат статията и така мнението става по обективно. Изчитам статията за отрицателно време и оставам доволен. Не мога да се отделя от списанието и въпреки, че ми се присра продължих с него и в кенефа. Чета за Прей и някви там други геймки, супер яки статии за конзолите и за останалите неща. Накрая изчитам и рубриката с писмата, която ме накара да напиша и аз това писмо. По този начин вие спечелихте още един редовен читател и неговото писъмце.

Тема: Без тема
От: Иво Арсов

Здрасти редакция
Аз от доста време ви чета но чак сега реших да ви ... бля бля бля да му се не види сички почват така, чудех се ама няма да го бъде така в моето писмо. ;) Почвам с кратката си история как ви открих. Мисля че беше някаде Декември, един мрачен следобяд, беше много гадно времето ама кво ти пука треа да се ходи на диското. Чакам си аз на спирката и се заглеждам в будката отсреща и загледах някакво списание с крещящи цветове на корицата, приближавам се и чета "Gamers' Workshop"(ставa дума за декемврийски брой 2004). Мисля си: "тея пък от къде го измъдриха тва име лол :)". Имах кинти и си го зех. Още помня първата статия, разбиващото интро на статията за Принца. След първите редове, бях малко шокиран, някакси не бях същия. Ето такива неща те карат да се замислиш. Доста мога да говора с суперлативи но вие си знаете че сте най-доброто списание в България. Мраза затапките, те май за тва са измислени де, ама не ме затапвайте точно когато ми е дошла музата. Някакси времето се промени след онзи далечен ден когато си купих първия GW. Нещо като че ли във вас затихна, пламъкът, онзи ентусиазъм заглъхна. Времето се промени. Няма ги онези игри които те карат да се радваш, а не да се чудиш дали пак трябва да ходиш да си зимаш по-добър процесор или още рам. Няма я тръпката просто. Идеите за игри са много, но явно всичко е претопено и пуснато в кальпа на комерсиалното. Ето Prey, добра игра, наистина добра, но нещо наистина липсва. Времето отминава приятели. Много неща се промениха, като че ли за добро. Като си представа, че последната игра която ми достави истинско удоволствие е Fable: TLC, си давам сметка че или не излизат качествени и заслужаващи си заглавия или просто аз не съм наред в последно време. Стига за игрите че ме удари нещо на носталгия пак.
Версусите. Айде няма да говорим за тях. Фикшиките, които ме караха да се заливам от смях, спонтанните изблици на Снейк в малки кратки истории. Каде сте? Някакси малка част от цялостта на списанието изчезна, но вие си решавате, все пак е ваше списанието. Все пак браво за новите раздели. Аниме разделела – много добро хрумване. А редакциона - нямам думи. :)
Музата ми пак изчезна което обикновено е знак че трябва да спра. Доста трих и писах докато измисля това писмо, наистина има много още да ви кажа но като че ли още не му е времето. Не ми е целта да се мазна, по принцип съм човек който си казва каквото мисли без да му пука какви ще са последствията. Ае по живо по здраво.
Ваш фен, pimpivo

Тема: слова...
От: Sirius

Преди да встъпя към каквито и да е било привествени слова към Вас, уважаеми читателю на писмото ми, държа да съобщя, че съм крайно изненадан от себе си. Нямах намерение да сядам за дълго пред машината си, нямах намерение, пускайки Операта, да се логна в пощата си и да ви изтормозя с настоящата купчина символи, разхвърляни из виртуалния бял лист откъм Вашата страна. Но това стана. Сега съм тук, някакво слънце ме прежуря и аз, вперил поглед в браузъра си, движа пръстите си по клавиатурата. Да, из главата ми се върти мисъл да избълвам всякакви благодарствени заучени фрази, както и да демонстрирам овчото преклонение, така присъщо на феновете на сродните вам бг списания, но това ще ме накара да се почувствам като боклук Но, noblesse oblige, минавам към същинската част, за Ваше и мое щастие.
О, Многоуважаеми и Светлейший Г-н Димитров/Бакалов/ойтоточетеписмото-ов. Вие озарявате скромната ми и изтерзана душа, всеки път, когато лицезря Вашето пресветло, със струеща като слънчеви лъчи светлина Списание.
Деба. Звучи преиграващо и някакси гейски. А тъй като не сме в позиция особено находчив пандизчия и празноглава мекаитка, родом из Средните щати на братска Америка, ще се ограничa до това да ви кажа едно чисто и неподправено: "Респект. Респект за всичко, което вършите. Респект за субективизма, за влагането на нещо от себе си в тези статии, за да може те да покажат едно Аз, заявяващо позиция по един великолепен начин." Благодаря ви, че ви има. Благодаря на себе си, че през онази есенння вечер на 2003 имах 5 лв в себе си и минути по-късно, съвсем случайно, съзрях корица, изобразяваща един ъмерикън пейтриът на умилително червен фон. Да, за Freedom Fighters ми е думата. Играта, която играх по препоръка на автор с ника Снейк. Прегледах и другите статии. Под всяка от тях имаше по един ник. И толкова. Този ден нещо в мен се роди и растеше бързо. Фенщина, надежда... не знам как да го нарека. Четях този брой непрекъснато. Когато излезе следващия, заделих 5 лв и го взех. Това стана и със следващия. И така се започна... Четях ви, чета ви и сега не толкова заради игрите. Не бих казал, че съм фен, въпреки че съм минал през почти всички заглавия, които си заслужават. Играех игрите, за да търся в тях отговора на много въпроси. Legacy of Kain, Max Payne, Darwinia, дори и The Punisher и Sacred. Това бяха Игри. Игри, предлагащи ми нещо повече от цъкане с мишката и радост от факта, че нещо там гърми/хвърчи/свисти/гърчи се/движи се, за Бога. Да, дори и последните две. Та, както ми беше мисълта, във Вашето списание аз търсех себе си. Търсех истини. Търсех хумор. Търсех разсъжденията, които с размах се представяха на страниците на Versus-а, мир на праха Му. Харесвах мислите в него, примерите, които привеждахте, тези "глупави есета" (помните откъде е тази фраза, нали, г-н Бакалов?) ме караха и ме карат да се чувствам човек. Че не просто дишам заради дишането и мисля заради мисленето като процеси. Че го правя целенасочено, с цел. С цел да стана човек. Защо ви го наговорих това горното ли? Просто исках да
разберете, колко значими сте за мен, всички вие, като колектив и всеки поотделно. Знам колко трудно е да се издава гейм-списание, макар и да съм участвал във Ваш безплатен конкурент, разпространяващ се по нета. Знам, че всеки от вас влага частица от себе си вътре, влага най-важното, което ме спечели в онази скапана вечер - личното отношение, зверския (на места черен, коеот го прави златен в моите очи) хумор, съчетанието на субективно мнение и обективната преценка. Преживях немалко тежки моменти, от този есенен брой до днес. Но, като исках да си почина,да се разтоваря от това сиво ежедневие, хвърлях настрана всякакво фенщъзи, Урхаус, О'Хенри, Пратчет и зачитах вас. Едва ли някой от вас предполага колко радост ми е донесъл в тези малки, откраднати от времето междуфутъци. Тези малки частици, които влагате в списанието, се превръщат в част от мен. Благодаря искрено за което.
Мога само да ви пожелая творчески успехи и занапред. Колкото и да се променя света около вас и ситуациите, в които попадате, останете това, което сте, и оставете там това, което не искате да бъдете. Благодаря ви, че Ви има.
С уважение, Sirius

ДО ВСИЧКИ КОМИКС-ФЕНОВЕ!

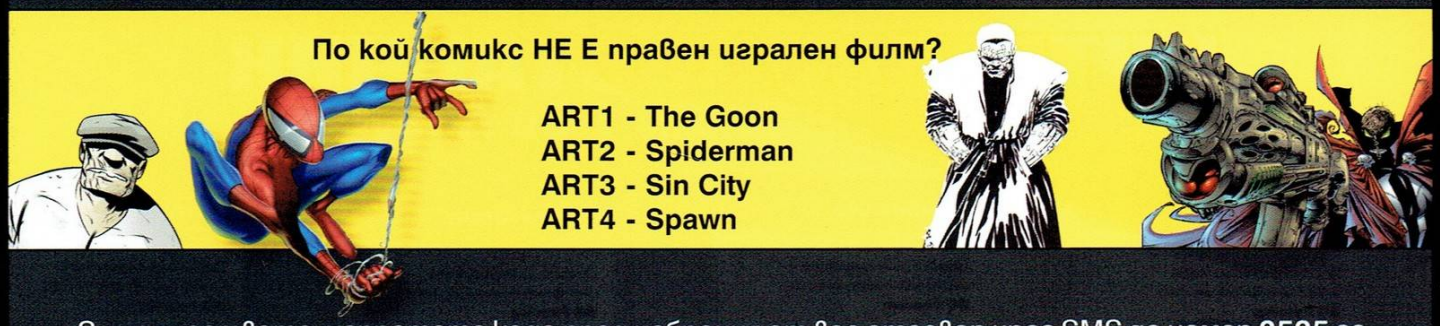
Грабвайте мобилните телефони и се пригответе за трескаво набиране на SMS-и, защото стартира **новата** SMS игра на изд. „Студио Арт Лайн"! Само бърз отговор на въпрос, изпратен на **номер 2525** за абонати на **Mtel** и **Globul**, ви дели от петте страхотни награди, които ще раздаваме всеки месец до Септември чрез томбола, излъчвана към **25-то число**, на живо в предаването **InterActive** по музикалния канал **MM**. Само с един SMS можете да спечелите всеки месец:

1 х луксозна играчка по филм или комикс
3 х едногодишен абонамент за Todd McFarlane's Spawn.
4 х играчки по филми или комикси

В края на м. Септември сред всички изпратили SMS до този момент ще изтеглим **ГОЛЯМАТА НАГРАДА**, бленувана от всеки комикс-фен - един от вас ще пътува заедно с Христо Коцев, собственикът на „Студио Арт Лайн" до най-голямото изложение на книгата в света във Франкфурт, Германия, където ще може да посети щандовете на водещите европейски и американски комикс издателства.

Решени ли сте да спечелите? Тогава просто отговорете на следния въпрос:

По кой комикс НЕ Е правен игрален филм?



ART1 - The Goon
ART2 - Spiderman
ART3 - Sin City
ART4 - Spawn

За да участвате, изпратете кода пред избрания от вас отговор чрез SMS до номер **2525** за абонати на **Mtel** и **Globul**. Ако мислите, че правилният отговор е The Goon, изпратете SMS със съдържание „**ART1**". Ако предполагате, че по Spiderman не е правен филм, изпратете SMS със съдържание „**ART2**". Ако смятате, че няма филм по Sin City, тогава изпратете SMS със съдържание „**ART3**". Ако сте убедени, че не е правен филм по Spawn, изпратете „**ART4**". Цената на SMS е **2,40 с ДДС**.

ЕДИН SMS ТЕ ДЕЛИ ОТ ИЗЛОЖЕНИЕТО ВЪВ ФРАНКФУРТ!

Телефони за информация

0800 11444
480 1144

HomeLan

ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК

Нови скорости от 1-ви Август

На трафик*

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**:
5 MB /s
Международен достъп **International**:
1 MB /s
22 лв.

Минимална

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**:
1,2 MB /s
Международен достъп **International**:
220 KB /s
22 лв.

Икономична

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**:
2 MB /s
Международен достъп **International**:
350 KB /s
33 лв.

Normal

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**:
3 MB /s
Международен достъп **International**:
500 KB /s
44 лв.

Data.BG

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**:
4 MB /s
Международен достъп **International**:
500 KB /s
55 лв.

V.I.P.

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**:
4 MB /s
Международен достъп **International**:
800 KB /s
66 лв.

Gold**

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**:
5 MB/s
Международен достъп **International**:
1MB /s
99 лв.

слугата включва 2 гигабайта трафик. Допълнителен трафик се заплаща по 0.05 лева на мегабайт.

услугите HomeLan са предназначени САМО за домашно ползване от физически лица.
всички скорости са гарантирани с изключение на изходящите международни peer-to-peer връзки!
всички IP адреси са РЕАЛНИ!
всички услуги от 44лв на горе получават безплатен статичен адрес, който се активира от дистрибутора след заявка от страна на клиента.
всички адреси на услуги от 33лв на горе получават симетричен международен трафик
всички услуги освен "На трафик" са с неограничен трафик.
в ненатоварени часови зони получавате допълнителен капацитет - до два пъти стандартния за вашата услуга.
всички услуги предлагат безплатно динамична промяна на DNS записите в нашите сървъри, чрез която всеки потребител логнал се в Интернет автоматично получава прав и обратен
DNS запис отговарящ на потребителското му име.
статичеан IP адрес за услуги под 44лв се доплаща 5 лв. месечно.